

零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
03>
9 771009 618022


www.163.com
梦幻西游
-ON-LINE-
梦幻代言人
杨千嬅
帮派战斗系统全面开放
你准备好了吗??
精美梦幻客户端 超值上市!
全国软件店有售!
客户端下载:
http://xyq.163.com/download
广州网易互动娱乐有限公司
地址:广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真:(020)85521970 商务电话:020-85529317 销售热线:020-85553771
广告联系:020-85553770 服务器合作:020-61210163-512 客服电话:(020)85543820 客服专用信箱:mhgm@corp.netease.com
xyq.163.com



三国志·英雄传
简体中文版
即将上市
2.14
全国上市
SHADOW FLARE
神兵
简体中文版
下集(3/4话)
勇者的游戏
三角洲部队
战队之刃
诚征全国经销商
Space
北京空间互动科技有限公司
地址:北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305
电话:010-82895428 邮编:100085 网址:http://www.16316.com



2004年3月号 总115期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　编：王潜
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越　赵廷
美术编辑：胥斌　单非

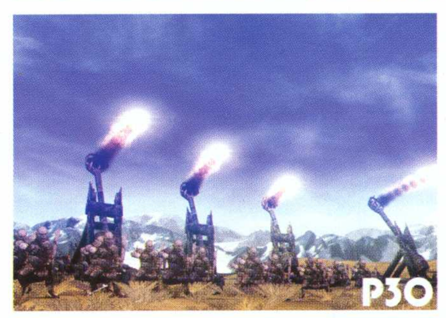
广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋同庆　李丽
电子信箱：ad@playgamer.com

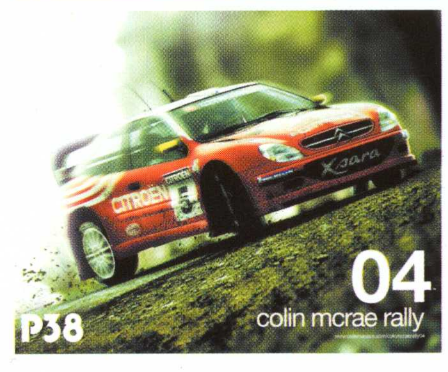
发行经理：杜辉　王玥
电子信箱：publisher@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80元









新作速递

电娱实况



P59

重在掺和

春节过后，最令玩家瞩目的消息大概要算是中华全国体育总会主办的2004全国电子竞技运动会揭幕了。这是国家体育总局批准电子竞技为第99个正式体育项目之后的首次官方赛事，据说，各个赛区的玩家报名十分踊跃。

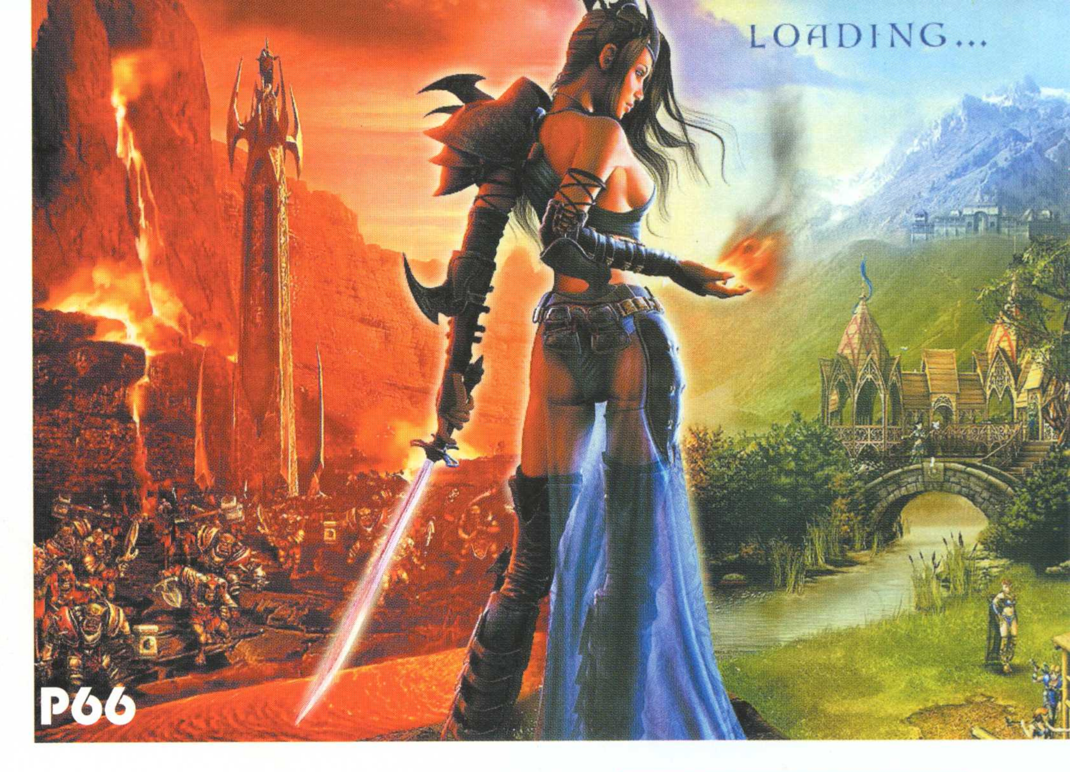
今天，我在运动会的网站上注册了一个ID，然后点击“比赛报名”试了一下，目前只有CS、魔兽、星际和FIFA这4种对战类联赛的资格选拔赛可以报名，并且需要先在比赛地点购买联赛报名卡；而我非常关注的业余联赛尚未开始接受报名。

之所以关注业余联赛，当然是因为它更贴近普通玩家，更利于电子竞技在正规化发展之初进一步奠定民间基础。另外，业余联赛中的休闲类项目像围棋桥牌升级拱猪什么的，有时间的话我也很想参与一把呢。

不过说起这业余联赛，让我想起了韩国最著名的围棋网站Tygem。去年他们举办了总奖金额超过1亿韩元的网络围棋大赛，由于使用网上ID匿名参赛，职业棋手也可以参加，因而还引发了韩国棋院的强烈抗议。后来双方达成了妥协，Tygem在今年将继续举办高规格的比赛。事实上，这种比赛由于奖金可观和报名资格无限制，最后名列前茅的都是职业棋手，业余参赛者说到底也就是一个掺和的份。那么我们这届电子竞技运动会的业余比赛，是否存在围棋、象棋和桥牌的职业选手参赛并最终夺冠的可能呢？毕竟，在业余联赛参赛资格方面，对此没有明确限定。倘若如此，便会出现“职业联赛”获奖的基本是业余选手（因为国内真正意义上的职业电子竞技选手还寥寥无几）而“业余联赛”获奖的大多是职业选手的尴尬局面。

或许，即便出现了这一情况，其趣味也远远多于尴尬。何况所谓“业余原则”早被摘出了奥林匹克宪章，什么职业和业余的分别，对于商业化的体育竞技而言已经显得无足轻重。我们需要的，只是名正言顺的掺和。

小马
awei@playgamer.com



游戏观点

特别企划

文渊阁

玩家广角

大话家游



生存
OUTPOST

ONLINE 网游精品

全3D军事类射击RPG www.oponline.com.cn

勇敢者的游戏——生存

万人同场搏杀 适者“生存”
成就“战神”梦想 王者无敌

- 第一人称第三人称自由切换，无论你是RPG高手，还是FPS精英都可轻松应对
- 切身感受大规模虚拟战争、战友之情、荣辱之心，让你喷心跳加速、热血沸腾
- 独特的军衔和团队系统，让你逐渐从普通战士成长为一军统帅，从“奴隶”到“将军”
- 丰富的武器道具系统，配合武器升级改造系统，让你拥有无坚不摧的战斗装备
- 爆破、医疗、狙击、驾驶等多种技能，让你“生存”下来，成为名副其实的战神

授权



运营



北京高嘉科技有限公司
地址：北京市海淀区知春路63号卫星大厦1208 邮编：100080
电话：010-68747531 传真：010-68747533

广告索引



P20

PLAY! 强攻目录



极限攻略



软硬武略







天下無雙之
ELYSIUM ONLINE

超武侠传奇



● 不仅可以建立帮会，还可以上传自己喜欢的帮会标志。pk不会再误伤自己的同伴啦。



● 新增地图新增的怪让级别高的玩家有了新的练级场所。



●2.0版本的防具合成开放了，可以做出来更漂亮更极品的防具。



●华丽诡流新招式，还有更多。



●自己可以制作草药，不用再买黑心老板的草药了。

多闻天城隆重开放！

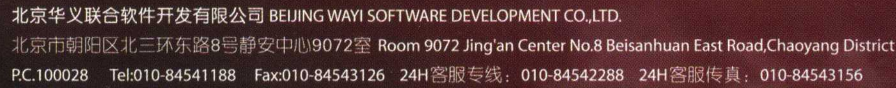
精彩国战即将展开

四大职业男女角色全员到齐
四大职业新增多招武功绝学



5个村庄以及多个区域地图
多个魔王 NPC 以及上百种怪物

















扣动扳机不是完成任务的唯一方法

秘密行动——体验真实作战的刺激
一味的鲁莽拼杀不是成为英雄的最佳选择。匍匐、攀岩、跟踪、暗杀，灵活运用多种潜行手段才是致胜的关键。

善事利器——多种特工装备令你事半功倍
无声手枪、霰弹枪、狙击步枪、夜视镜、多频电台等多种特工装备，为你的胜利奠定了坚实的基础。

多视角切换——让你体验不同的游戏感觉
在游戏中玩家可在多种视角间切换，设计多种行动方案，以达到完美的作战结果。





二战风云 胜利大逃亡
中英文双语版
2CD 49元



二战风云 前线指挥官
中英文双语版
1CD 49元



沙漠风暴II 重返巴格达
中英文双语版
2CD 49元



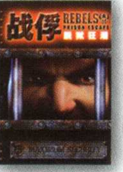
幽城魔影
英文版
1CD 49元



文明III 征服世界
中英文双语版
3CD 58元



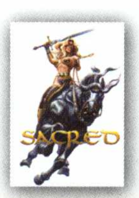
灰鹰 邪恶元素之神殿
中英文双语版
2CD 58元



战俘 脱狱狂潮
中英文双语版
2CD 49元



魔域幻境
简体中文版
1CD 49元



圣域
简体中文版
2CD 58元



地址：北京市朝阳区安立路66号安立花园1栋C座502室
邮编：100101
电话：8610-64907773 传真：8610-64906037
信箱：service@sunnyinteractive.com.cn
网址：http://www.sunnyinteractive.com.cn/



月记

我最喜欢读的一本书是圣·德克旭贝里的《小王子》，对于我来说，它经常会被摆在某个容易找到的地方，以便随时可以翻翻。在《小王子》的第Ⅳ章里，有一段很有趣的话，我想把它抄录给大家：

如果你对大人们说："我看到一幢用玫瑰色的砖盖成的漂亮的房子，它的窗户上有天竺葵，屋顶上还有鸽子……"他们怎么也想象不出这种房子有多么好。必须对他们说："我看见了一幢价值十万法郎的房子。"那么他们就惊叫道："多么漂亮的房子啊！"

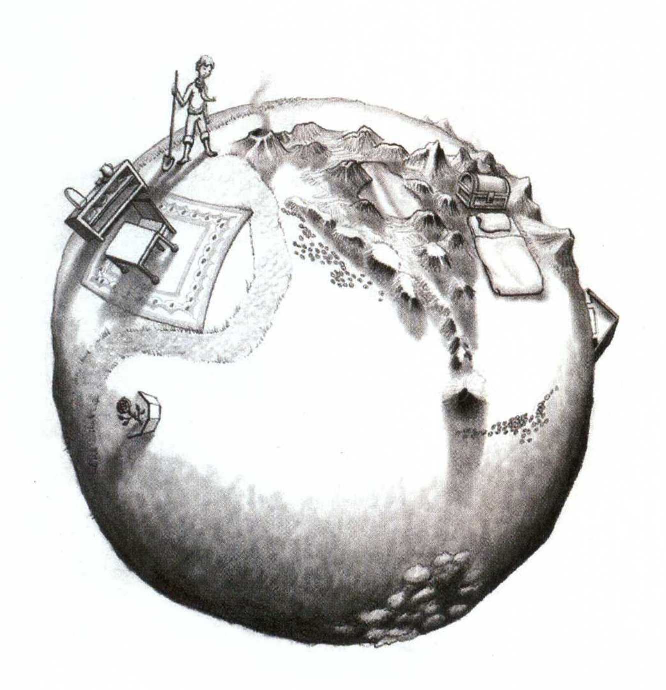
柴猫觉得，这栋"漂亮的房子"就像是我们喜爱的游戏。很多年来，我们拼命试图用各种方法向"大人们"描绘这个虚拟世界有多么的动人，多么的美丽，多么的魅力无穷，可是他们都无动于衷。而现在，他们的眼睛终于发亮了：

消息：2004年1月，盛大总裁陈天桥在接受媒体采访时宣称，盛大将在年内上市，而在上市前，盛大将花光现有的一亿美金现金储备，这成为盛大新总裁唐骏的新使命。

消息：网络游戏带来新职业——游戏推广员，工作就是向朋友推荐某种网络游戏，发展的"下线"越多，"下线"玩的时间越长，推广员的收入就越高，据说《大话西游》推广员的最高月入已近万元。

消息：中华全国体育总会主办的2004年中国电子竞技运动会总奖金为110万人民币。

"多么漂亮的房子啊！"——他们惊叫道。"大人们"开始喜欢上游戏了，因为现在通过它可以搞到钱。



说到这里，我想引用一下我前些日子在报纸上读到的，某位游戏公司的负责人说的话，我觉得这段话很有一定的代表性，这是一个标准的"大人们"的思想，而不是"小王子"的思想……他说："社会不应当一味反对孩子玩游戏，可以看到的是，这个行业将会催生一个新兴职业：游戏玩家。试想一下，如果你的孩子游戏玩得好，和其他行业一样，他的这门技能就有可能成为他的职业，并有着不错的职业回报，这时你还有什么理由责怪你的孩子呢？"

简单点说，玩游戏可以赚钱了，说不定，玩得好还能发财，所以，大家可以光明正大的玩了。

在"大人们"眼里，人类的一切活动都是有某个目的，游戏也不例外。原来他们常说的"游戏开发智力"，现在不怎么有人提了，其实仔细分析一下，"游戏开发智力"最终还是指向那"某个目的"的：开发智力怎么了？开发智力学习成绩就好了，学习成绩好了，就可以考上好大学了，考上好大学了，就能找到好工作了，有好工作了，就能有不错的职业回报了。现在好啦，玩游戏直接就能有"不错的职业回报"啦，难怪游戏要扬眉吐气喽。

他们无法理解，"不错的职业回报"不是人生的终极目的，人生的终极目的是快乐的生活，人类文明所有的进步都是为了一个目的：让人们生活得越来越快乐，而游戏本身就是一种快乐的源泉。

可惜，当我们说它是"快乐的源泉"时，无人理会，甚至遭人唾弃。而现在它成了"财富的源泉"时，平步青云，身价百倍。

记得最初在大众媒体上看到关于游戏的报道时（"电子海洛因"之类荒唐文字除外）的，我的心情非常高兴，哪怕只是个豆腐块，我也把每篇文章的每个字都仔细阅读（虽然通常他们写的都很不专业），并骄傲的对朋友说"瞧，游戏报道也上了《XX日报》啦！"可是现在，我已经对这些东西越来越烦，翻开报纸或者杂志，经常可见"游戏"二字，可它们谈论的不是游戏，而是游戏所能够赚到的钱，如果饲养鳄鱼也能赚到那么多钱，我想他们也会去赞美鳄鱼。而——

网络游戏除了能让游戏商赚钱，让玩家练级以外，还能带来什么新的乐趣？

单机游戏不赚钱，是不是就该死？

游戏里是不是好歹该有点称得上"文化"的东西？

什么时候能开发出新的游戏类型？

……

这些似乎没人关心。

按照编辑部的指示，本来该把月记写成"新闻综述"的，可是我发现，整理了一个月，多达十几K的游戏消息，每一个字后面都好像藏着闪闪发亮的金币，满眼全是"利润"、"纳斯达克"、"股权"、"佣金"等等，没有新的游戏创作思维，新的游戏理念，甚至没有能让人兴奋的游戏诞生的消息。

所以我发了这通牢骚，特此声明，不代表《家》的官方观点，也希望小马能原谅我。大家觉得烦的话，看看右边雪舞的东西吧，这家伙毕竟是女生，写得比较"柔情"（我酸~），而我只会咆哮，估计是"假期结束+学期开始之综合症"，嘿嘿。

最后，如果大家有兴趣的话，建议你们身边的每个"大人"都去读一遍《小王子》，这实际上是一本写给大人看的书，虽然某些愚蠢的书店把它摆在"儿童读物"的架子上。■

2004年2月14日

晚上11点才到家，然后迫不及待的上网。有人说，夜里睡不着还会爬起来开电脑上网的那种，是真正"网络中毒症患者"，而我这样的不管多晚每天必定要上网的，最多叫做"标准网虫"。但是上网的目的是什么呢？好象很多时候，都是白白的浪费时间。不过，今天应该不会。现在时间11点23分，而再过37分钟，今年的"情人节"就过去了。

有时候，你会觉得时间啊青春啊，就象可以纵情燃放的烟花，但是当你觉得它格外绚烂的那一刻，它也将近熄灭，那些难忘的快乐，就只有一瞬间，该如何将它们留住？此刻的我，唯一想做的事，就是去向游戏中的朋友们道一声祝福。

急急忙忙的登入游戏，快步奔去商店，买上一堆的情人卡片和巧克力，然后挨个给朋友们写"情书"。记得去年情人节，我是在网上在游戏中度过，我们唱歌、放烟花、吃巧克力，有个骑士拿到我的巧克力后说："我不吃，我要留着。"我说："放久了会长毛的！"他说："没关系，长毛也比吃掉好，吃掉就没了啊。^_^"我说："笨蛋！明年我还会送的啦！"这样的夜晚，即使没有现实的相聚，也仍然可以把那份浪漫和快乐留在记忆中。

当然，去年的这个时候，网游远没有现在多，我们这种在游戏中过节的举动，也许还算时髦，而如今，名目繁多的情人节活动让人应接不暇。在新浪网游戏频道翻了翻，各大网游的情人节活动告示令我一阵眼花——洋洋洒洒100多条！可见现在的网游市场竞争的白热化，谁都不想浪费这样一个宣传的机会，各尽所能的做活动以吸引玩家的注意。

除了放出各种诱人礼品，大搞爱情宣言、集体婚礼外，更有5款游戏《魔力宝贝》、《冰风传奇》、《天骄》等等，在春节放假期间就掀起了"打造玩家心目中的情人节"的主题征集活动。"过个新鲜浪漫的网上情人节"、"说出你的甜言蜜语，演绎爱情的点点滴滴"、"送心送戒指送姻缘，给最爱的人永恒之恋"，成为几乎所有网游的口号。看来，今年今日，所有的网游玩家都将陷入这张躲不开的情网之中了。

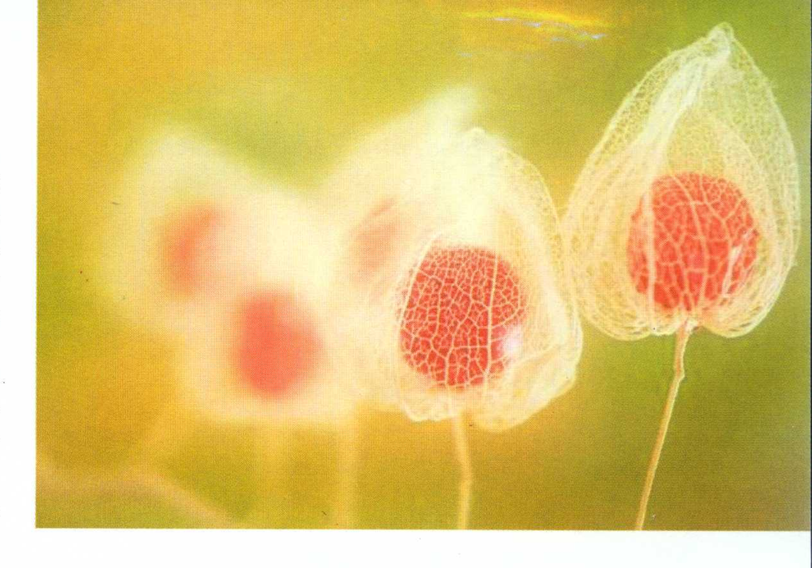
不过，看多了千篇一律、换汤不换药的大小集体活动，反而觉得没什么感觉，喧嚣和浮华之后，更多的象那烟花，一闪即逝了。除非是亲身参与现场活动的人，否则很难有深刻印象，由此也可以感觉到目前厂商活动创意的乏味。

总结来说，引发我兴趣的活动只有《千年》中的自制巧克力，提供3种"口味"的巧克力，给出材料清单由玩家自己取材制作，无论是给自己或是送给心爱的人，这样的礼物都显得很珍贵而有意义。让人联想起曾经很流行的自制贺卡，和现在时兴的自制陶器、自制情侣戒指……这样就不免羡慕起《千年》的玩家来，如果此刻在我的游戏中，也可以亲手制作一份礼物送给朋友，那该多好啊！

唯一遗憾的是，《千年》的巧克力也不能长久保存，有些会在活动过后被收掉。这点不免太不尽人情了。毕竟是一份别人亲手烹制的礼物，如果我是收礼物的人，我也会如上面提到的那个骑士一样，舍不得将它吃掉，而是当做纪念品永久的收藏。看来，过一个令人满意的线上情人节的心愿，我们只有寄托在明年的这个时候了。

凌晨0点00分！看着游戏角色背包里尚未送出的10块巧克力，我打定了一个主意，我要把它们一直保存着，直到最后。接着，我在剩下的一张卡片上写道："崭新的一天来临了，希望我们拥有更多更美好的明天！也希望所有值得纪念的日子，可以保存到永远。"然后把它发给了自己。系统显示："你收到一封鸽子稍来的信笺。"我笑着登出了游戏。

月记



当快乐和爱情转瞬即逝，当你和朋友远隔万里而不能相见，当你希望将祝福彼此传递，当你想留住每一次难忘的瞬间，惟有这卡片上的那些字句，可以帮你把记忆定格在这个时间。我始终认为，可以传递彼此的祝福的游戏活动，才是最贴心的活动。因此，我依然对在游戏中递送各种信件和卡片情有独钟。

看过网易记者迷迭香写给网游的话，有些感触也有所醒悟。他说："当你把生活当成游戏，生活中的爱情也不过是个游戏，当你把游戏当成生活，游戏中也就有了真实的爱情。"他说，人们都难逃爱情的旋涡，玩网游的人也都多少会寻找感情的寄托，而我呢？是这样的么？我在想，网络游戏对于我而言究竟是什么？

QQ上L的头像亮起来："干吗呢？这么晚了还在线上？"

我问他："L，你情人节干什么了？"

他说："看电视，睡觉，上网，打游戏……"

我敲他的头说："这么好的日子，你怎么会过得这么无聊呢？"

他倒，然后说："没有呀，高兴就好！你来不来？我想去打戒灵，有结婚戒指掉哦！活动就快结束了！"

我说："不去呀！先给200W劳务费，打到戒指再分一半红！"

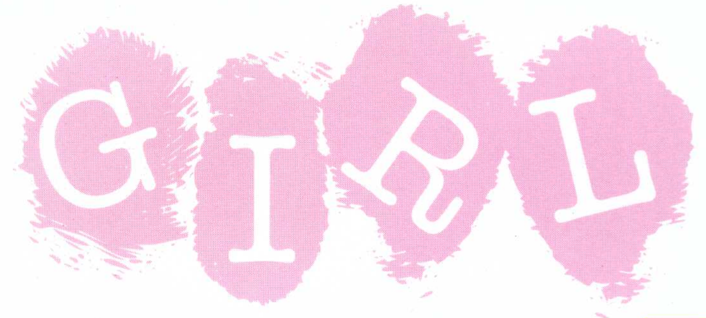
他呲牙咧嘴的说："你狠！打到了我们就去教堂，那样我的家产都是你的！"

我笑说："你去死吧！"

游戏只是一个载体，承载了我们的各种心情，欢乐的悲伤的寂寞的野心勃勃的……而我们游戏的意义又在哪里呢？我想，我只是不愿再独享寂寞吧。为什么会喜欢网络游戏？因为它可以让我遇到更多、更多的朋友。

今天我买回了一张CD，《生如夏花》。我觉得朴树的歌很单纯很空旷，让人有种难以排解的寂寞感，想哭，我知道那是感伤，但并不象我。在无知无觉的年纪里，独享着黑夜寂静的我，一边听歌，一边对着电脑傻笑，一边想象着网络那端的朋友们收到卡片后的心情变换，一边领悟着那个问题："网络游戏于我，究竟是什么？"■

<雪舞>snow@playgamer.com



中国 E3 圆满落幕，参观人数接近 6 万

1 月 18 日，首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）在北京展览馆胜利落幕。ChinaJoy 大展由国家新闻出版总署、中国国际贸易促进委员会和国家版权局共同主办，是与美国 E3、日本东京电玩展和欧洲 ECTS 同一类型的互动娱乐大展。来自欧洲、美洲、日本、韩国、东南亚各国、中国大陆及港台地区从事数码互动娱乐业的厂家齐聚北京展览馆，展览面积 15000 平米，参展公司 129 家。

主办方统计，历时 3 天的 ChinaJoy 参观人数接近 6 万人，现场效果良好。《家用电脑与游戏》作为展会首席官方平面媒体，在展会期间出版了 3 期《ChinaJoy 展会日报》，对 ChinaJoy 的空前盛况进行了全程报道。据悉，下一届 ChinaJoy 展会的举办已进入筹划日程。



首届中国电子运动会在 ChinaJoy 打响

1 月 16 日，首届中国电子运动会（CCG）在 ChinaJoy 主会场北京展览馆举行。

本次 CCG 大赛是由北京世模科技有限责任公司和北京汉威国际展览公司共同主办、世模科技独家承办、TOM 互联网集团冠名赞助的，2004 "TOM 杯" 首届中国电子运动会是本年度国内第一个大型电子竞技赛事，也是自从电子竞技成为中国体育总局承认的第 99 个正式体育项目之后国内第一个大型电子竞技赛事。

本次大赛共有 3 个正式比赛项目，《魔兽争霸 3》、《反恐精英》和《雷霆战队》，世模公司运营的网络游戏《使命》之军团竞技场百人 PK 赛作为表演项目。会场规模庞大，占据了北京展览馆整个 9 号大厅，50 台比赛用电脑分列两旁，上百个嘉宾席前是两块大屏幕液晶显示器，随时向观众传递比赛信息，正中数平方米的大屏幕投影仪则专门用来实况直播最精彩的比赛现场。

参赛选手都是来自全国各地的电子竞技精英，例如参加魔兽比赛的 MagicYang、5e.xiaott，参加 CS 比赛的 deViL*United 战队等。世模公司的鲍文斌先生对各种电子竞技游戏相当熟悉，因此担纲比赛解说工作，而现场裁判则由北京各高校中层层选拔出来的电子竞技好手担任。

获得本届大赛冠名权的 TOM 公司运营的第一人称射击网络游戏《雷霆战队》是第一个真正进入电子竞技领域的网络游戏，一扫网游中只有练级、打怪等单一模式，将电子竞技与网络游戏结合起来，吸引了众多现场观众的目光。

经过 3 天紧张激烈的对抗，《魔兽争霸》的胜者最终由年仅 16 岁的 5E.xiaot 夺得，《反恐精英》的冠军成为 WNV 战队囊中之物，而 TOM《雷霆战队》第一名则是 GFU 战队。

首届 CCG 大赛成为了 ChinaJoy 展会上引人瞩目的亮点，中央电视 1 台、5 台都对赛事做了细致的采访，并在当日的新闻联播中播报。这从一个侧面说明了电子竞技在中国方兴未艾，她必将成为电子娱乐业和体育运动相结合的典范。



风云人物群星璀璨，通力合作共铸辉煌
——盛大网络聘任前微软中国总裁唐骏

2 月 9 日下午，上海盛大网络发展有限公司在北京召开了主题为 "群星璀璨，共铸辉煌" 的新闻发布会，正式宣布前微软中国区总裁唐骏加盟盛大，出任公司总裁，负责企业的运营管理。盛大创始人陈天桥正式宣布辞去公司总裁职务，将继续担任董事长兼首席执行官（CEO），负责企业的战略发展规划、全球市场资本运作和企业文化的建设。

陈天桥向唐骏颁发聘书后，向媒体介绍了盛大整个管理团队的演变，表示唐骏是当今中国 IT 界最优秀的职业经理人之一，他的加入一定会把国际跨国公司的管理理念、管理模式带进盛大，更加完善盛大的管理团队，使盛大在公司理念、企业管理、产品研发服务和运营上处在领先地位，并强调 "盛大会走进互动娱乐和媒体的新时代"。

微软全球副总裁兼大中华区 CEO 陈永正也在新闻发布会上为唐骏颁发了微软（中国）有限公司名誉总裁的荣誉证书，并表示今后愿与盛大建立战略合作伙伴关系。

之后，新任盛大总裁唐骏发表讲话，表示要为中国互动娱乐产业做出贡献，对加入盛大充满了激情，对盛大未来发展的远景充满了信心。

唐骏现年 42 岁，曾留学日本、美国，获物理学学士、电子工程学硕士和计算机科学博士学位。1994 年加入微软公司，2001 年升任微软公司全球技术中心总经理。2003 年 3 月任微软（中国）有限公司总裁。唐骏是微软公司唯一一位 3 次被授予微软最高奖项：比尔·盖茨总裁杰出奖和杰出管理奖的员工，并多次获得中国信息产业年度经济人物、中华十大英才管理人物、中国十大科技人物、中国十大 IT 风云人物、中国十大最有价值职业经理人等殊荣。





游戏橘子激情推出《巨商》

1 月 17 日，ChinaJoy 大展游戏橘子的展台上，一场充满激情的记者说明会召开了。

最先出场是身着中国传统服装的靓丽舞者，她们婀娜的身姿、柔美的舞蹈令台下的观众眼前一亮。随后《巨商》的行销企划关宏春小姐介绍道：《巨商》作为国内第一款经营类网络游戏，曾经荣获韩国的 "国务总理大奖"，作为被韩国大学教授选定的经营类教材，《巨商》的出现给国内网游市场带来了一股清新的风气。

国家新闻出版总署电子音像及网络出版管理司副司长寇晓伟先生上台发表贺词，《巨商》开发公司 Joyon 的 CEO Michael 则身着传统韩服上场，他简要介绍了《巨商》开发过程和最新发展计划。

之后，白手起家创建了中国台湾最大网游公司且目前拥有多家跨国公司的游戏橘子集团执行长刘柏园出现在现场，引起现场媒体的高度关注。当刘柏园介绍完 2004 年游戏橘子集团的发展方向后，两只威风凛凛的雄狮随着锣鼓声登场，刘柏园和 Michael 手持朱砂笔，在众多媒体和观众的簇拥下，完成了《巨商》"点睛开运" 仪式。



铁血豪情，暑期尽展
——华义《铁血三国志》7月推出内测

今年7月，备受玩家期待的由华义数字娱乐自主研发的网络游戏《铁血三国志》将在大陆市场同玩家见面，而第二或第三季度也会在中国台湾地区开始内测。

《铁血三国志》除了采用跟《天堂Ⅱ》一样的Unreal引擎外，还特意聘请著名漫画大师郑问先生全程担任美术指导，在人物的设定上深入着墨。美术风格上《铁血三国志》采用八分写实，游戏中的建筑物除了具备时代背景的风格外，还对画面进行了相应的艺术加工。目前的24个场景已基本完成。人物的服装设计方面，也融入了浓厚的中国传统文化风格。

《铁血三国志》中推出了全新的冠名武将系统，在游戏中玩家可以扮演游戏中已经设定好的一些人物。游戏会遵照历史的演变，在开始时推出魏、蜀、吴三国，每个国家都有相应的著名人物供玩家扮演。玩家可以通过一定的任务或者达成一定的条件来获得冠名资格，并暂时扮演自己所选定的那个人物。在冠名期间玩家将暂时失去原有角色的一切属性，取而代之的是所扮演角色的属性（包括能力和武器），这样玩家终于可以体验历史人物的感觉了。冠名期间玩家获得的经验仍然会附加到原有的角色身上。当然，当玩家下线或者死亡以后，就不再拥有冠名的权利。《铁血三国志》还设立了道德分类系统，将玩家的品性分为仁、义、勇、智、忠5个部分。游戏中的NPC会根据玩家不同的道德趋向给予不同的反应。道德系统直接影响到玩家的个人系统、战斗系统、骑乘系统、合成系统等方面，甚至会影响到某些任务的发展进程。



华义集团总经理林永青先生表示《铁血三国志》目前除了在大陆与台湾地区上市外，目前已经开始与日本韩国的合作伙伴开始洽谈阶段，未来《铁血三国志》将会大举进军全亚洲市场。

此外，华义将于3月底以后推出自己的新版入口网站，即新丝路计划的一部分，内容将包括自家线上游戏入口、Casual Game、新闻、BBS等服务，不过主要目的仍在于吸引玩家玩自家的线上游戏。

争霸无止境，决战在校园
——2004金山《剑网》高校战队联赛拉开战幕

2003年电子竞技被国家体育总局列为正式开展的第99个体育项目，终于登上大雅之堂。电子竞技是艺术与运动的完美结合，玩家们在游戏中对抗的过程，是一项艰巨而富于乐趣的整体素质的对抗，玩家在游戏中互动娱乐，提高团队的合作能力。

游戏是一种综合各种艺术形式的伟大艺术，而电子竞技必将在不久的将来，发展成为最有魅力的世界性的综合竞技运动。在我国，电子竞技是一项新生事物，任何一项新事物在前进的过程中都会遇到挫折，所以她的发展壮大需要更多的人来关注。出于同样的考虑，金山举办以“校园武侠新力量”为主题的2004高校《剑网》竞技大赛，以期让高校学生在传统的武侠世界里煮酒论剑，剑试天下，率先走向电子竞技道路。

主办单位：金山软件

协办单位：高校学生会、网络游戏协会

合作平面媒体：家用电脑与游戏，软件与光盘，互动软件

参赛对象：全国高校在校大学生，主要针对北京、上海、沈阳、郑州、长沙、武汉、广州、杭州、南京、成都、西安等地区高校。

大赛第一阶段2月15日~3月10日，各区高校学生凭比赛帐号进行报名，第二阶段3月10日~15日，各高校内部战队联赛，第三阶段3月15日~20日，省内十六强决赛。

比赛以战队形式进行淘汰赛，玩家必须以战队的方式报名，每个战队5人，不限职业；战队成员必须在3月1日以前级别在30级以上。有关奖品和各大区比赛服务器安排等详细情况，请访问www.jxonline.net查询。





实现职业梦想，争霸数字体坛
——2004全国电子竞技运动会揭幕

2月10日，2004全国电子竞技运动会新闻发布会在北京隆重举行。由中华全国体育总会主办，北京华奥星空科技发展有限公司、华奥星空（北京）信息技术有限公司承办的“2004全国电子竞技运动会（2004 China E-sport Games）”正式揭开帷幕。

会上，国家体育总局局长助理、竞技体育司司长肖天宣读了国家体育总局“关于同意举办2004全国电子竞技运动会的批复”并公布了组委会名单。中华全国体育总会主席李志坚任全国电子竞技运动会组委会名誉主任，国家体育总局副局长王钧担任组委会主任，中华全国体育总会副主席何慧娴担任组委会执行主任，中华全国体育总会秘书长刘元福担任组委会秘书长。其他组委会负责人还有吴寿章、王汝南、李杰、阮纪堂等。组委会主要领导王钧、何慧娴、吴寿章、刘元福、阮纪堂等亲自出席了发布会。

中华全国体育总会副主席何慧娴表示：“电子竞技运动是随着体育发展、科技进步而产生的新生事物，是信息技术与体育结合的产物，她将体育从线下扩展到了线上、从现实世界延伸到了虚拟世界。举办全国电子竞技运动会，时机已经成熟，这是电子竞技运动项目健康发展的要求，也是广大电子竞技运动爱好者和竞赛市场的呼唤。”

随后组委会常务副秘书长严寅江介绍了本次赛事的具体组织情况，2004年中国电子竞技运动会共设北京、上海、成都、广州、沈阳、长沙、武汉、西安8个赛区，比赛项目包括对战类和休闲类两种。对战类项目包括：《反恐精英》、FIFA足球、《魔兽争霸3冰封王座》和《星际争霸：母巢之战》。休闲类包括围棋、中国象棋、桥牌、四国军旗、升级、拱猪、二打一（斗地主）。并设有“对战类联赛”、“业余比赛”和“电视擂台赛”三种比赛模式。其中，“对战类联赛”分为“资格选拔赛”和“联赛”。“资格选拔赛”采取自由报名形式，而“联赛”则是由国内水平最高的俱乐部队参加的比赛，今年参赛的队伍为8支。“资格选拔赛”时间为3月20日~4月3日（或根据比赛日程进行延长），“联赛”比赛时间为5月22日~12月31日。

来自全国各地的电子竞技运动爱好者可以就近到“资格选拔赛”8大赛区的32个赛点购买报名卡，现场登陆www.sports.cn网站上的专业平台注册，完成报名过程。也可以通过邮购方式从各赛区合作伙伴处取得报名卡，再登陆网站完成报名。

全部为线上比赛的“业余比赛”包括所有对战类和休闲类项目，将于4月底在全国电子竞技运动会网上电子竞技平台上全面启动，采用自动积分制，排名靠前的选手有机会参与电视擂台赛，与专业选手同台竞技。

2004全国电子竞技运动会是一个赛制创新的体育盛会，将成为电子竞技运动爱好者的节日，有利于电子竞技运动在我国的普及和提高。在比赛中将要产生第一批国家电子竞技运动员、第一个电子竞技全国比赛冠军、第一批国家电子竞技俱乐部，并将选拔出代表我国电子竞技运动最高水平的国手去参加国际大赛，这些都将成为中国电子竞技运动发展的里程碑。

自发布会之日起，2004全国电子竞技运动会“对战类联赛”的“资格选拔赛”已开始在8个赛区全面展开。关于比赛的更多信息，可以访问华奥星空网站www.sports.cn或拨打热线电话95105996与组委会联系。另外，组委会裁判员的招募工作也正在网上进行。

游戏知识问答大赛即将推出

第一届创世奇迹杯疯狂问答活动即将拉开帷幕，等待玩家的将是近30款网络游戏和游戏相关知识问答；强大的媒体、厂商、开发商、即时通讯商的加盟阵容，史无前例的中奖规则，让才学渊博的玩家一展才华。



活动为有奖问答的形式，玩家需要登陆到本次的活动页面best.cnplayer.com，在线答题用户将随机抽取到30道知识问答题目，手机用户将抽取5道题目（可多次参与累积中奖），活动题目将围绕着当前热门和即将与广大玩家见面的游戏的相关知识、游戏开发的基本知识、游戏的发展历史为主题，让大家全面的了解到游戏的方方面面，做个地道的专业游戏人。

主办方设置了丰富多彩的奖品，15万张左右的游戏点卡、最新网游的内测账号、QQ币、QQ公仔、30台GBA、30台PS2、DVD、情侣套装可视电话、数千个U盘、彩屏手机、笔记本电脑……给广大玩家的将是高达30%的中奖概率，让大家玩游戏、了解游戏、得疯狂大奖！据悉，此次活动将在3月1日正式启动。

浩方对战平台推出VIP会员广受欢迎

1月1日，浩方对战平台正式推出VIP会员服务，得到广大玩家的热烈欢迎。浩方为广大的VIP会员用户准备了丰富的服务内容。

VIP会员用户能尽情享用20余款精彩纷呈的联线游戏全部的魅力，可以获得与著名选手对话，挑战的机会，增进技艺，增长见识。可以优先进入浩方游戏房间，获得个性化形象、在线自动寻人等各种方便实用的功能和与众不同的标记。

现在有9种方式可以直接成为VIP会员：短信包月获得、网上银行支付、邮局汇款、网吧购买、卡到付款、客服中心、各地销售代理、互联星空、云网购卡中心。还可以使用浩币购买会员资格，获得浩币有购买点金卡、拨打声讯电话和发送短消息三种方式获得。

浩方将不断开发越来越多精彩实用的VIP功能开放给玩家，请登陆vip.cga.com.cn享受VIP的服务吧！

《天之炼狱》公测进入双倍经验新纪元

《天之炼狱》2月22日进入正式公测期，天图科技经过多方面的综合考虑后，决定在公测前十天启动游戏永久双倍经验值。

《天之炼狱》游戏中对抗竞技性较强，三种族玩家在游戏里随时随地都要做好与异族玩家之间遭遇战的准备，而花样繁多的各种形式的大规模玩家战争，更是十分讲究操作技巧和团队合作，在大规模种族战争中，级别再高的玩家也会有瞬间挂掉的可能，所以种族之间的激烈对抗、各种形式的PK才是这款游戏的精髓之所在。天图表示之所以开放双倍经验是为了广大玩家能够更快的提升级别，从而尽情的投入到游戏大规模战争中去，充分享受PK所带来的刺激与快感。

适值学生们开学，《天之炼狱》永久性双倍经验值的开放，在一段时期内可以让广大学生玩家在游戏里花较少的时间获得较快的成长速度，从而将更多的时间和精力投入到学习当中，也算是苦心之举。

《仙剑》终于搬上荧幕，"神仙姊姊"饰演赵灵儿



大宇资讯的《仙剑奇侠传》作为中文游戏的经典之作，一直是广大玩家关注和怀念的对象。《仙剑》将改编为影视作品的消息自从三四年前便开始流传，其间还出现了不止一个版本的说法，男主角李逍遥的演员从陆毅、陈坤、张卫健、周渝民一直传到孙协志、林志颖等人，吊足了玩家的胃口但迟迟不见动作。如今，香港唐人电影公司投资2000万、计划拍摄30集的电视剧《仙剑奇侠》终于浮出水面。

在横店影视城的官方网站上，可以看到《仙剑奇侠》2月8日在横店正式开机及后续情况的报道，并有剧照流出。目前，这部戏在横店进行前期取景和相关演员试妆的阶段。

据报道，在清明上河图景区，男主角"李逍遥"与女二号"林月如"正在拍摄第九集中到医仙家天井的镜头。片场一位工作人员透露，该剧之所以对媒体低调，只因男主角人选引起投资方与剧组主创间分歧，投资方本来有意F4成员周渝民，而导演班底则看好正在拍摄中的上海戏剧学院三年级学生胡歌。

《仙剑》剧组据说已筹备一年半之久，主要是为了挑选年均年龄在16岁左右的俊男靓女，以满足期待值极高又十分挑剔的广大玩家。目前女主角"赵灵儿"已锁定凭《天龙八部》走红的"神仙姊姊"刘亦菲。男主角人选可能仍然存在变数，周渝民是投资方中意的主角，但剧组方面感觉胡歌与游戏角色更接近。胡歌为了上这部戏，不惜推掉了不久将开拍的海岩新剧《深牢大狱》男主角。投资方对《仙剑》一剧极其重视，专门拨款在横店建了一座有35间房的小白楼供剧组住宿。

据悉，台湾偶像新人刘品言和安以轩将出演"林月如"和"阿奴"，张卫健的女友张茜在剧中客串蝴蝶精彩依，为了报恩而化身为人嫁给尚书府公子刘晋元，这一《仙剑》中的支线情节，凄美的悲剧色彩甚至超过了主线，令不少玩家难以忘怀。而包括郑佩佩、徐锦江在内的众多明星也将友情客串。这部电视剧将有1/3的戏以三维动画的形式表现。

目前该剧在剧名的使用上碰到一个棘手的问题。由青年演员邵峰任制片人的同名电视剧已经杀青，进入后期剪辑阶段。投资方代表林先生在谈到这个问题时说，自己手上拥有台湾大宇的改编授权书，使用游戏名没有问题，对方的行为他们将会密切关注，必要时将使用法律手段。

该剧聘请了香港著名导演李国立出任艺术指导，他曾执导过电影《股疯》、《春风得意梅龙镇》、《京港爱情线》，电视剧《天龙八部》、《绝代双骄》、《杨门女将》等作品。由于改编自经典游戏作品，这部电视剧最终的成败很大程度上将取决于演员选取和角色造型。







"《雷霆战队》10万元现金争夺战"全面打响

作为国内首款大型射击对战类网络游戏，《雷霆战队》（Karma Online）自从去年12月23日全面公测以来，在全国网游玩家中引起了热烈反响。经过1个多月时间，《雷霆战队》的注册用户总数已接近40万，为答谢《雷霆战队》玩家的支持与鼓励，TOM网络游戏事业部于2月15日至3月15日在全国推出"《雷霆战队》10万元现金争夺战"大型主题活动。

本次活动将在北京、东北、成都、杭州、广州、西安、长沙全部7地的服务器上同步推出，活动期间，将通过对用户的积分、在线时长以及和不同ID交战的次数进行综合衡量，得出"雷霆积分"，每个服务器进行相应的排名，并对排名靠前的用户给予现金奖励，奖金总值达10万元人民币。玩家只需登陆本人所在地区的服务器即可参加活动。关于活动的具体细则可在《雷霆战队》官方网站karma.tom.com上查询。

声音

游戏产品再度称霸耻辱榜。可见游戏厂商在市场策略上过于倚重夸大宣传，亦可见该行业竞争之激烈。
——在美国《连线》杂志评选出的“第七届（2003）十大雾件排行榜”上，游戏类软硬件产品包揽前四名，依次为《半条命 2》、《异尘余生 3》、Phantom 游戏机和《要塞小分队 2》。“终身成就奖”则被开发六年仍毫无音讯的《永远的毁灭公爵》夺走。“雾件”（Vaporware）是指某项产品或技术，面世前大炒特炒以引起关注和期待，实际却一拖再拖只闻其声不见其影。

埃德·弗莱斯



约翰·罗梅洛与拉露卡

到达人生的这一阶段，你必须做出决定：我是否应该为了“下一版本”而续约 5 年？每个人都会回头看看，看看以往走过的路是不是自己想走的，现在经历的事是不是自己所憧憬的。
——集微软游戏工作室和 Xbox 游戏事业部大权于一身的“教父”埃德·弗莱斯，在为微软工作 19 年后，选择了离开微软。半个月后，大洋彼岸的唐骏也作出同样的选择，告别了服役 10 年的微软中国。

1 月 14 日凌晨 6 时 30 分，我被一阵持续急促的门铃声吵醒，有人把手指一直压在门铃的按钮上。……我打开门，一束刺眼的光柱照在我的脸上。“你是克里斯•托斯克？”“是的。”“托斯克先生，我们是 FBI 警员。我们已被授权搜查你的住宅。”
——这位居住在匈牙利的托斯克先生，在自己的博客主页上详尽描述了住宅被 FBI 警员搜查的全过程。这些 FBI 警员怀疑托斯克涉嫌盗窃《半条命 2》的源代码，对他进行了盘问，并没收了他的九台电脑和大量周边外设。

我很惊讶，他们居然开出那么低的价码，就想说服我让出我的域名。
——17 岁的加拿大少年 Mike Rowe 按照自己的姓名申请了“Mikerowesoft”这个域名，不久后他收到微软的律师函，微软认为此域名与“Microsoft”的发音过于接近，要求 Rowe 将此域名以 10 美元的价格转让给自己。经过一番讨价还价，微软最终取得了这一域名，代价是帮 Rowe 建一个新站、帮他通过微软认证和培训等，还有一个重要条件是——赠送 Rowe 一台 Xbox 和若干配套游戏。

我昨天刚从罗马尼亚回来，我去看望我的宝贝拉露卡。我俩已经结婚了！
——美国游戏业的传奇人物、《毁灭战士》主创约翰·罗梅洛，在他的个人网站上兴奋地向全世界宣布了这一喜讯。罗梅洛与这位名叫拉露卡的罗马尼亚女孩网恋两年，去年 11 月底，罗梅洛专程飞往罗马尼亚，会见这位素未谋面的布加勒斯特女孩。在机场的第一次见面，使令他俩双双堕入情网。

公司名称和商标对我们来说是最为宝贵的资产，无论对手多么强大，我们都必须站起来保卫自己。我们相信，假如有人开发出一套叫“Microsofta”的操作系统的话，微软也会采取同样的措施。
——Mythic 公司，网络游戏《亚瑟王的黑暗时代》的开发商，准备起诉微软公司。他们认为微软开发中的网络游戏《Mythica》（编者注：《Mythica》已于 2 月 12 日被取消开发。）的名字与自己的公司名过于相似，有侵犯商标权和不公平竞争之嫌。

当文中提及一台以上的 Game Boy、Game Boy Advance 或 Game Boy Advance SP 时，商标部分不得采用复数形式。例如，“Game Boys”和“Game Boy Advance SPs”的写法都是不对的，正确写法应为“Game Boy systems”和“Game Boy Advance SP hardware”。
——任天堂公司本月给各大游戏媒体发了一封信，强调“Game Boy”等名称指代的是商标而非主机，并要求媒体今后注意此类商标的正确写法。

我们无法将之归咎于经济的萧条，消费者仍有很多富余的钱，但他们宁愿把钱花在 DVD、互联网和手机等其它娱乐形式上。游戏正在逐渐丧失它的吸引力。
——《Fami 通》杂志最近的一次调查显示，日本的绝大多数游戏开发者都认为 2003 年是“糟糕的一年”。对此，InterOne 公司的约翰·里卡尔蒂认为，游戏业不应把责任一味地推在环境身上。

外刊概览



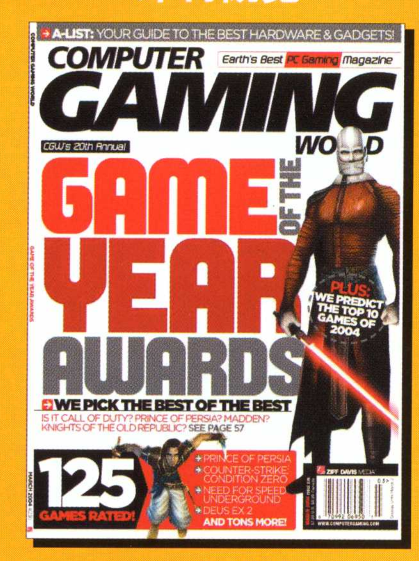
Computer Games

《指环王：中土在线》

（The Lord of the Rings：Middle-Earth Online）

只需一款游戏即可操控全局……

魔多的力量已经扩张到了夏尔，魔戒幽灵疯狂地寻找着指环，远古的邪恶势力正威胁着中土大陆。新的冒险者们将踏上未知的征途，对抗蔓延中的黑暗。Turbine 娱乐公司的这款游戏把托尔金的世界搬上了网络平台，游戏中将出现众多大家所熟悉的角色和场景。



Computer Gaming World

2003 游戏年度大奖

我们将为您奉上本年度的“The Best of the Best”。究竟是《使命召唤》，还是《波斯王子》？是《疯狂橄榄球》，还是《星球大战：旧共和国武士》？

我们还将为您预测 2004 年的十大热门游戏。



Electronic Gaming Monthly

游戏致富秘诀

人人都想挤进游戏圈，但并不意味着人人都能赚钱。记住这句忠告：付出总是比梦想要大得多。

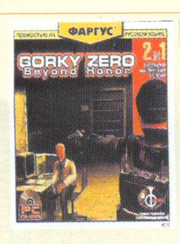
我们请来了一些荷包鼓鼓的游戏开发人，向您透露他们眩目的生活方式，与您分享他们的成功秘诀。

国内上市星运表



黑夜幽灵奖
细胞分裂：明日潘多拉

去年，《细胞分裂》与《秘密潜入Ⅱ》一道曾经掀起了不大不小的隐秘行动游戏热潮，而《细胞分裂》受褒奖的程度尤高。如今，《细胞分裂》的资料片《明日潘多拉》趁热推出，而且增加了在线多人任务的设定，令玩家更加爱不释手。



科幻改编奖
零点危机：无上荣誉

《零点危机：无上荣誉》的游戏方式借鉴了《合金装备》和《细胞分裂》两款经典之作的成功之处，并在此基础上有所创新，使得游戏更具娱乐性。特别是游戏中独特的视角射击设定和与众不同的瞄准射击方法，尤其值得玩家关注。



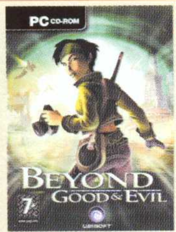
全球反恐奖
三角洲Ⅳ黑鹰行动：战队之刃

作为一款资料片，相对于前作来说，游戏的难度有所提高值得一提的是，游戏中增加了两个新的战役和30个多人游戏地图，对于喜爱前作中多人游戏部分的玩家来说是一个不小的惊喜。



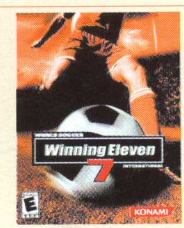
风驰电掣奖
极品飞车：地下车会

它毕竟是"极品飞车"系列中的一款新作。尤其是在地下车会模式下进行赛车，更令人感到紧张刺激。不过，假如EA在游戏制作过程中能够得到Rockstar的鼎力相助（有可能吗？），那么《极品飞车：地下车会》无疑更将会是锦上添花。



最终幻想奖
撕裂的天堂

这款与《波斯王子：时之砂》先后推出的游戏，虽然名头比不上前者，但是画面声效却丝毫不逊色，多样化的游戏方式也使其具有鲜明的特色。尤其是"拍摄照片换取金钱"的设定更是别出心裁，为动作冒险游戏增加了新的游戏元素。



实况转播奖
实况足球Ⅶ PC国际版

如今将《实况足球Ⅶ》与《FIFA 2004》比较，《实况足球Ⅶ》还是略胜一筹，可以说它建立了真实足球游戏的标准。看来《实况足球Ⅶ》向PC平台的成功移植，有望撼动"FIFA"系列在PC足球游戏上的垄断地位。

点评：Oscar

光谱博硕

Tel:010-62969069　E-Mail:service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔唤精灵Ⅱ+富岳幻游记同捆版	Falcom	ST	中文	2CD	2004/02	69(普通版)
魔唤精灵Ⅱ+富岳幻游记同捆版	Falcom	ST	中文	1DVD	2004/02	128(精装版)
富甲天下Ⅳ	光谱资讯	TAB	中文	3	2004/02	69
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/03	50
创业王C.E.O	光谱资讯	ST	中文	待定	2004/03	69
恋爱游戏制作大师Ⅱ	Enterbrain	ST	中文	2	2004/03	69
RPG制作大师Ⅱ	Enterbrain	ST	中文	2	2004/03	69
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/03	50
海商王	ASCARON	ST	中文	1	2004/03	50
万夫莫敌：圣女传	Enlight	RP	中文	待定	2004/04	待定
秋之回忆：想君	KID	SI	中文	待定	2004/04	待定
AS DVD	KOGADO	SI	中文	待定	2004/05	待定
Railroad Pioneer	JOWOOD	SI	中文	待定	2004/05	待定

美国艺电

Tel:010-64100888　E-Mail:eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
印第安那·琼斯与皇陵	LucasArts	AC/AV	英文	2	2004/01	68
F1职业挑战赛	EA Sports	SP	英文	1	2004/01	60
战地1942：罗马之路	DICE	FPS	英文	1	2004/01	50
模拟人生：超级明星	Maxis	ST	中文	2	2004/01	55
模拟城市新世界：高峰时刻	Maxis	ST	中文	1	2004/02	50
荣誉勋章：突破防线	EA	FPS	中文	1	2004/02	50
模拟人生：家有宠物	Maxis	ST	中文	2	2004/02	待定
荣誉勋章：奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2004/Q1	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q1	待定
模拟人生：魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/Q1	待定
哈利·波特：魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q1	待定
指环王：王者无敌	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q1	待定
战地1942：秘密武器	DICE	FPS	英文	1	2004/Q1	待定
NBA Live 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q1	待定
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q1	待定
极品飞车：地下车会	EA	SP	英文	2	2004/Q1	待定

世纪雷神

Tel:010-82098054　E-Mail:quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
铁路大亨Ⅲ	Gathering	ST	中文	3	2004/03	49
实况足球Ⅶ PC国际版	Konami	SP	英文	2	2004/03	128
实况足球Ⅶ 原装豪华版	Konami	SP	英文	2	2004/03	待定
危机最前线Ⅱ资料篇	TK2	FPS	中文	3	2004/03	待定
丛林之狐：铁拳	Pterodon	FPS	英文	待定	2004/03	待定
铁路大亨Ⅲ中国资料篇	Gathering	ST	中文	待定	2004/04	待定

连邦软件

Tel:010-64418361　E-Mail:service@federal.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
虚拟人生Ⅱ	明日工作室	TAB	中文	2	2004/03	48
魔法帝国	Mayhem	ST	英文	1	2004/03	49
生存本能	Similis	FPS	英文	1	2004/03	48
真实战争：混乱状态	OC Incorporated	RTS	英文	1	2004/03	48
战鸟Ⅲ	iEN	SI	英文	1	2004/03	48

寰宇之星

Tel:010-82650151-105　E-Mail:kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
轩辕剑Ⅳ外传苍之涛	大宇资讯	RP	中文	4	2004/02/7	69
轩辕剑Ⅳ外传苍之涛豪华版	大宇资讯	RP	中文	5	2004/02/7	99

国内上市星运表

阳光娱动

Tel:010-64907773-802　客服 OICQ:248172970

（输入身份验证请求信息时将产品说明书封二正版认证码输入）

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格 [元]
无冬之夜:幽城魔影	ATARI	RP	英文	1	2004/01/10	49
文明Ⅲ征服世界	ATARI	ST	中/英	2	2004/02	49
无冬之夜世纪典藏版	ATARI	RP	中/英	8	2004/02	298
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/02	58
侠盗罗宾汉:王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004/Q1	待定
变形金刚:重拳出击	ZOO Digital	FPS	中/英	2	2004/Q1	49
灰鹰:邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q1	58
零点危机:无上荣誉	Schanz	AC	中	1	2004/Q1	49
文化Ⅲ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2004/Q2	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
战俘:脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/Q2	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
圣徒	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q2	58

新天地

Tel:010-62862042　E-Mail:support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
四大名捕标准版	第三波	RPG	中文	3	2004/01/10	69
四大名捕豪华版	第三波	RPG	中文	3	2004/01/10	128
罗马执政官	Eidos	RTS	中文	1	2004/01	49
盟军敢死队Ⅲ目标柏林终极典藏版	Eidos	ST	中文	8CDs+1DVD	2004/03/18	298
盟军敢死队Ⅲ目标柏林	Eidos	ST	中文	3	2004/03/18	69
盟军敢死队Ⅲ目标柏林金属典藏版	Eidos	ST	中文	3	2004/03/18	99
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/04	49
海滨嘉年华	Eidos	ST	中文	1	2004/04	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/04	69
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/04	49
火星杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/04	49

育碧软件

Tel:021-58788969　E-Mail:help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
锁定:皇牌空战	Ubi Soft	SI	英文	1	2004/1	69
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004/02	69
王者:无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	英文	1	2004/02	69
撕裂的天堂	Ubi Soft	AC/AV	英文	6	2004/02	69
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	英文	1	2004/03	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	英文	待定	2004/03	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	2	2004/04	69
无尽的任务:月神传说	Ubi Soft	MMO	中文	待定	待定	待定
无尽的任务:神域力量	Ubi Soft	MMO	中文	待定	待定	待定

东方娱动

Tel:010-62501955　E-Mail:800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
沉重打击	JOWOOD	RTS	中文	1	2004/02	49
加勒比海盗	Bethesda	AV	中文	2	2004/03	49
航海大时代	ASCARON	SI	中文	1	2004/04	49
未来水世界II	JOWOOD	AC	中文	1	2004/04	49
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004/05	59
空中打击之反恐特勤队	BUKE	FPS	中文	1	2004/05	49
信徒2:光明守护者	SHANZ	ST	中文	2	2004/06	49

空间互动

Tel:010-82895428/9　E-Mail:zhujn@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄本色Ⅱ	Rockstar	AC	中文	2	2004/01/07	68
壮志凌云	TITUS	SI	中文	1	2004/01	48
《神兵》下集	日本电游社	RP	中文	待定	2004/02	48
三国志英雄传	SystemSoft	ST	中文	2	2004/02	58
三角洲Ⅳ黑鹰行动:战队之刃	Novalogic	FPS	英文	1	2004/03	48

A3

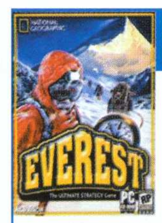
A3几经波折终于开始公测了，这应该是不少玩家期待已久的好消息。在不久前的内测中，游戏进行了诸多改进，而这其中改动最大的要说是新增加的女性“弓弩手”，这可是最新版本中增加的，甚至超过了韩国目前正在运营的版本，更是让人兴奋不已。A3应该算是一款注重画面效果的3D网络角色扮演游戏，细腻的3D图像堪称目前国内运营3D网游中的最佳。至于其他系统方面，可以说是中规中矩，在宠物和名望系统方面也是较有特色。



网络游戏公开测试表

游戏	运营商	网址
A3	北极冰	http://www3.a3.com.cn/
M2神甲奇兵	昱泉国际	www.ism2.com.cn/
神州 Online	万向通信	www.szo.com.cn/
神之领域	兆鸿科技	http://www.asgardonline.com.cn/
魔法奇兵	凯图科技	http://www.digimagics.com.cn/
天煞 Online	北京华网汇通	www.thesa.com.cn/
天下无双	华义国际	www.waei.com.cn/zhuanqu/txws/
天之炼狱	天图科技	www.t2dk.com/
吞食天地 Online	游龙在线	ts.online-game.com.cn/
NOVA1492A.R	万向通信	www.nova1492.com.cn/
雷霆战队	TOM.COM	karma.tom.com/
梦幻西游	网易	xyq.163.com
强盗与富商	蜗牛软件	http://www.snailgame.net/fushang/
搜神记	欢乐时代	www.ssj.com.cn
星际家园	西安蔚蓝	space.fenteng.net/
侠客天下	北京侠客行	www.xkx.com.cn/
网络三缺一	智冠电子	www.gamehall.com.cn/

国际上市星运表 Mar 2004



珠穆朗玛峰 Everest

遥不可及指数:★★★
游戏类型:体育
类似游戏:《滑雪竞标赛 2004》
(Championship Snowboarding 2004)
制作公司:Activision Value
发行公司:Activision Value
上市日期:03 月 01 日

以登山为主题无疑又是一个创新的 PC 游戏类型，对于绝大多数玩家，也只能在游戏中圆登顶珠峰的梦了。



领主 III Lords of the Realm III

气势磅礴指数:★★★☆
游戏类型:策略
类似游戏:《魔域帝国》
(Battle Realms)
制作公司:Impressions Games
发行公司:Sierra
上市日期:03 月 15 日

跳票将近一年半后,千百人的巨大战争场面终于将展现在玩家面前。



细胞分裂:明日潘多拉 Splinter Cell:Pandora Tomorrow

无所不能指数:★★★★☆
游戏类型:动作
类似游戏:《合金装备 2》
(Metal Gear Solid 2:Substance)
制作公司:Ubisoft Montreal
发行公司:Ubisoft
上市日期:03 月 20 日

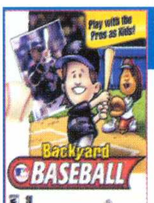
令人瞩目的续作,Sam Fisher 的足迹将遍及美国、法国、印尼、东帝汶、以色列,阻止网络恐怖分子挑起第三次世界大战。



荣誉勋章三合一 Medal of Honor Allied Assault:War Chest

连中三元指数:★★★☆
游戏类型:动作
类似游戏:《荣誉勋章》
(Medal of Honor:Allied Assault)
制作公司:EA Games
发行公司:EA Games
上市日期:03 月 02 日

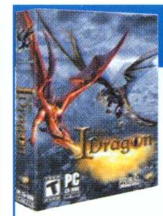
严格地讲这不能算一个游戏,而是一个游戏系列的合集,但对于 Fans 们来说,一个全新的整合性包装无疑是又一个激动。



后街棒球 2005 Backyard Baseball 2005

Q 外慧中指数:★★★
游戏类型:体育
类似游戏:《后街棒球 2003》
(Backyard Baseball 2003)
制作公司:Atari
发行公司:Atari
上市日期:03 月 16 日

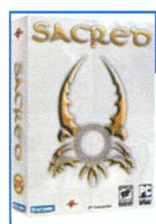
卡通化的画面却丝毫未削弱棒球比赛的一切规则,不过"Backyard"系列的取向十分有趣,每年只选择一种体育项目作为题材。



我是龙 I Of The Dragon

非我族类指数:★★★
游戏类型:角色扮演
类似游戏:《暗黑猎手》
(Darkened Skye)
制作公司:Primal Software
发行公司:Strategy First
上市日期:03 月 20 日

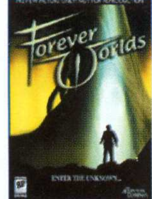
玩家扮演的角色是龙,也算 RPG 中的另类了。不过游戏始终以动作为中心,说到底还是在动作游戏中结合了 RPG 元素。



圣域 Sacred

后生可畏指数:★★★☆
游戏类型:角色扮演
类似游戏:《地牢围攻之阿拉那传说》
(Dungeon Siege:Legends of Aranna)
制作公司:Ascaron GmbH
发行公司:Encore Software
上市日期:03 月 21 日

绝佳的画面表现和对多分支剧情的重视,使其有实力挑战 RPG 霸主,但是成功还取决于整体表现。



永恒的世界 Forever Worlds

晕头转向指数:★★★
游戏类型:冒险
类似游戏:《神秘岛》
(MYST)
制作公司:Hexagon Ent
发行公司:Adventure Company
上市日期:03 月 04 日

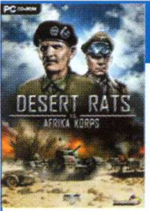
一个纯正的传统冒险游戏,按照惯例玩家将被投放到一连串的超现实主义世界中去完成大量的谜题。



战地:越南 Battlefield:Vietnam

永无宁日指数:★★★★
游戏类型:动作
类似游戏:《战争地带 1942:进军罗马》
(Battlefield 1942:The Road to Rome)
制作公司:Digital Illusions
发行公司:EA Games
上市日期:03 月 16 日

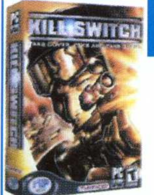
使用"战争地带"的引擎描写越南战争,大量的山地、丛林替代了原先的沙漠、海滩。



沙漠之鼠大战非洲军团 Desert Rats vs. Afrika Korps

王牌对王牌指数:★★★☆
游戏类型:策略
类似游戏:《命令与征服:将军》
(Command and Conquer Generals)
制作公司:Digital Reality
发行公司:Encore Software
上市日期:03 月 23 日

二战时期英军第 7 装甲师与隆美尔的"非洲军团"之间的决战,值得一提的是当时"非洲军团"拥有德军数名王牌飞行员。



杀戮开关 Kill.Switch

拒绝联想指数:★★★☆
游戏类型:动作
类似游戏:《自由战士》
(Freedom Fighters)
制作公司:Bitmap Brothers
发行公司:Hip Games
上市日期:03 月 09 日

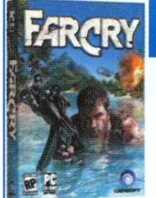
这是一个和"杀死比尔"毫无瓜葛的战争游戏,标榜了一大堆最新技术,希望能从大量同类产品中脱颖而出。



虚幻竞技场 2004 Unreal Tournament 2004

费厄泼赖指数:★★★★
游戏类型:动作
类似游戏:《虚幻锦标赛 2003》
(Unreal Tournament 2003)
制作公司:Epic MegaGames
发行公司:Atari
上市日期:03 月 16 日

随着电子竞技正式成为我国的体育项目,这类游戏也日益倾向于体育竞赛的范畴,不知是游戏的多元化还是分化。



孤岛惊魂 Far Cry

大惊失色指数:★★★☆
游戏类型:动作
类似游戏:《虚幻 II》
(Unreal II:The Awakening)
制作公司:Crytek
发行公司:Ubisoft
上市日期:03 月 26 日

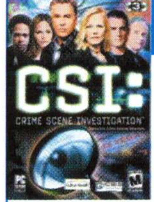
南太平洋的美丽岛屿并非总是旅游胜地,也会成为杀戮战场,更可怕的是玩家面对绝境却一无所知。



2004 棒球明星 MVP Baseball 2004

改头换面指数:★★★☆
游戏类型:体育
类似游戏:《2003 棒球明星》
(MVP Baseball 2003)
制作公司:Eelectronic Arts
发行公司:Eelectronic Arts
上市日期:03 月 09 日

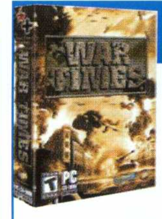
EA"Triple"系列已风光不再,大走明星路线也收效甚微。



罪案现场:罪恶动机 CSI:Crime Scene Investigation:Dark Motives

身临其境指数:★★★
游戏类型:冒险
类似游戏:《罪案现场》
(CSI:Crime Scene Investigation)
制作公司:Ubisoft
发行公司:Ubisoft
上市日期:03 月 20 日

游戏提供了与电视剧完全相同的音效、场所、音乐、科学观点和视觉风格,可惜剧情无法与电视做到同步。



战争时代 War Times

无比真实指数:★★★☆
游戏类型:策略
类似游戏:《命令与征服:将军》
(Command and Conquer Generals)
制作公司:Legend Studios
发行公司:Strategy First
上市日期:03 月 31 日

3D 效果与"将军"相比不遑多让,而且没有俗不可耐的大红大绿,显得更真实。



传统的节日是属于每个中国人的，但似乎这段本应欢天喜地的日子却日渐平淡了，看看手边的游戏就远远没有圣诞前后让人感觉眼花缭乱。平淡的季节就象经典榜一样波澜不惊，也许是一些耐不住寂寞的玩家开始复习一些压箱底的存货了，《博德之门》这种最晦涩的作品便被翻了出来。还好，发烧榜上多了几款新贵，最让人欣慰的是《波斯王子：时之砂》的入榜，难得一些朋友也喜欢这样正统的动作冒险，相信必定是些手指灵活的高手，呵呵。

本月期待榜上变动较大，首先是《天堂Ⅱ》异军突起，直接杀至亚军位置。也许是节前ChinaJoy展会疯狂宣传的结果，已经有更多玩家为该作品惊艳的画面所倾倒，大有"《天堂Ⅱ》一出，谁与争锋"的势头。另外，台湾的《天堂Ⅱ》已经开始了公测，相信有很多心急的玩家已经去亲身体验了，而耐心好的也只要等到4月就到头儿了。同样一款曾在展会上演示的《细胞分裂：明日潘多拉》也出现在了期待榜上，是金子总会发光的，尽管这又是一款偏科的作品。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件［明信片］、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004年2月号"中国游戏风云榜"幸运读者：刘奇（辽宁） 付志煌（山东） 刘京（北京） 王冲（河南） 姚钧（广西）

经典榜

名次	趋势	游戏	开发/代理
1	↑	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2	↓	半条命：反恐精英 Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
3	→	仙剑奇侠传	大宇/双语
4	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王 Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/奥美电子
5	↑	轩辕剑Ⅲ外传：天之痕	大宇/育碧软件
6	↑	盟军敢死队Ⅱ勇往直前 Commandos2:Men of Courage	Edios/新天地
7	↓	传奇 The Legend of Mir	Actoz/盛大网络
8	↑	奇迹 MU	Webzen/上海九娱
9	↓	星际争霸 Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美电子
10	↑	博德之门 Baldur's Gate	BioWare/第三波

发烧榜

名次	趋势	游戏	开发/代理
1	↑	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2	↓	传奇3 The Legend of Mir 3	Wemade/光通娱乐
3	↓	半条命：反恐精英 Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
4	↑	大富翁Ⅶ	大宇/寰宇之星
5	↓	盟军敢死队Ⅲ目标柏林 Commandos 3:Destination Berlin	Edios/新天地
6	→	剑侠情缘网络版	西山居/金山软件
7	→	奇迹 MU	Webzen/上海九娱
8	↑	真·倚天屠龙记	智冠/智冠
9	↑	波斯王子：时之砂 Prince of Persia:The Sands of Time	Ubi Soft/育碧软件
10	→	凯旋 Sephiroth	Imazic/腾讯

期待榜

名次	趋势	游戏	发售时间
1	→	轩辕剑Ⅳ外传苍之涛	2004年2月
2	↑	天堂Ⅱ Lineage 2	2004年4月
3	↓	A3	2003年3月
4	↓	反恐精英：零度危机 Counter-Strike:Condition Zero	未知
5	→	魔兽世界 World of Warcraft	未知
6	↑	半条命Ⅱ Half-Life 2	2004年4月
7	↓	神之领域 Asgard	2004年3月
8	→	模拟人生Ⅱ The Sims 2	2004年3月
9	↑	仙剑奇侠传Ⅲ外传	2004年第三季度
10	↑	细胞分裂：明日潘多拉 Tom Clancy's Splinter Cell:Pandora Tomorrow	2004年3月

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	金山软件
贰	育碧软件
叁	网易
肆	光通娱乐
伍	大宇资讯
陆	奥美电子
柒	盛大网络
捌	寰宇之星
玖	智冠电子
拾	北京华义
拾壹	新天地
拾贰	目标软件
拾叁	美国艺电
拾肆	新浪
拾伍	搜狐
拾陆	世纪雷神
拾柒	光谱博硕
拾捌	阳光娱动
拾玖	上海九娱
贰拾	昱泉国际

A

■名称 Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth ■制作 EA Games ■上市 2004年6月
■类型 策略[ST] ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / Kurdt

指环王:中土之战

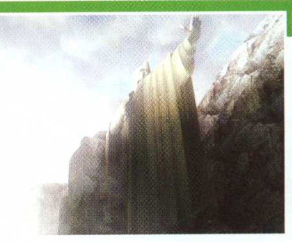
指环王"电影在全世界获得的巨大成功,让游戏产业也看到了希望,各大公司均希望开发以"指环王"为主题的游戏,并展开了激烈的版权争夺。最终,Vivendi 和 EA 获得了"指环王"游戏的版权。随后便有了我们看到由这两家开发的"指环王"题材的 RPG 以及动作游戏。在 2003 年底,EA 公布了"指环王"系列的最新游戏——《指环王:中土之战》(Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth,后文简称 TBFME)。与 EA 之前的游戏不同,TBFME 采用了 RTS 的方式,按照 EA 的话说,RTS 是最适合游戏"指环王"的游戏方式。但近两年 RTS 游戏似乎没落了,除了《魔兽争霸III》以外,我们很难再找出一款可以称为经典的 RTS 游戏,现在的 RTS 游戏不再把所有的精力放在"策略性"上,而更多的是强调娱乐性。到底 TBFME 更为偏重哪一方面是玩家非常关心的问题。

关于游戏和电影

此次 TBFME 的开发,EA 得到了"指环王"电影制片方新线电影(New Line Cinema)的大力支持。当 EA 决定开发 TBFME 之后便与新线取得联系,新线欣然接受了 EA 的请求,表示将大力支持游戏的开发。如果大家看过电影《指环王:双塔奇兵》的 DVD 版,就会在花絮中看到 Peter Jackson 是如何来制作 Battle of Pelennor Fields 的。在新线的支持下 EA 同"指环王"电影特技开发公司 WETA 取得了联系,不仅获得了这个软件的授权,还从 WETA 那里得到了很多电影《指环王:国王归来》中的素材。正是与新线如此亲密的合作,游戏中许多物件、角色都省去了不少制作与绘制的时间,同时也让游戏与电影获得更加缜密的结合,不少场景皆可让你乍看之下便有"这就是电影里某某片段"的想法。不仅如此,游戏中包含了电影中众多的经典战役,包括 Helm's Deep、Isengard、Minas Tirith 等……可以说采用了 RTS 的 TBFME 更加完美地重现了电影中宏大的场面,而不再强调动作游戏或者 RPG 游戏中的个人主义。

关于游戏的创意





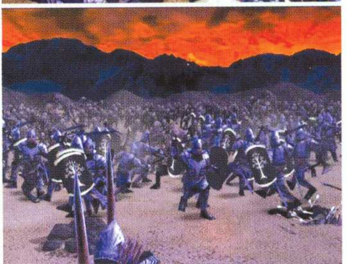


提到 TBFME 开发还有一个很有意思的故事:在 EA 还没有拿到"指环王"的版权之前,EA 内部的一个开发小组曾经与上层接触希望开发一款以"指环王"为背景的 RTS 游戏,但是由于版权的原因这个计划不得不搁浅,这个开发小组被指派开发另一款游戏,这款游戏就是我们今天看到的《命令与征服:将军》(Command & Conquer Generals,后文简称《将军》)。就在《将军》开发期间,EA 获得了"指环王"的版权,开发小组向 EA 重新提及开发相关游戏的计划。EA 虽然同意了这一计划,但一直没有具体实施,直到"指环王"第一步电影《指环王:护戒使者》出现在广大观众面前,EA 才正式投入游戏的开发!

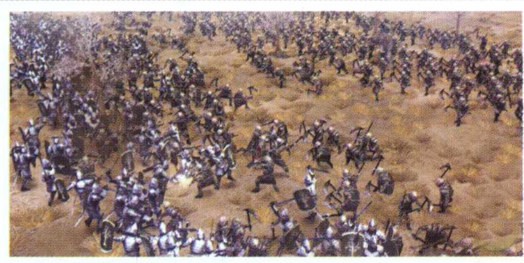
关于游戏的引擎







TBFME 依然采用《将军》的游戏引擎,但在原有引擎的基础上做了很大的改善。在游戏的设计上,EA 借鉴了"全面战争"(Total War)系列游戏的特点,希望营造出一个宏大的战争场面。虽然我们都很清楚,以现在电脑的技能很难呈现出一个真正的"千人战场"。EA 也表示,在随后的开发中会不断优化引擎,充分发挥电脑的机能,努力实现千人大战的场面。在游戏的内容方面,故事主线是按照《指环王三步曲》所讲述的故事情节发展,但 EA 也给了玩家"改写历史"的机会,玩家可以通过自己的实力去改变历史。





关于游戏内容



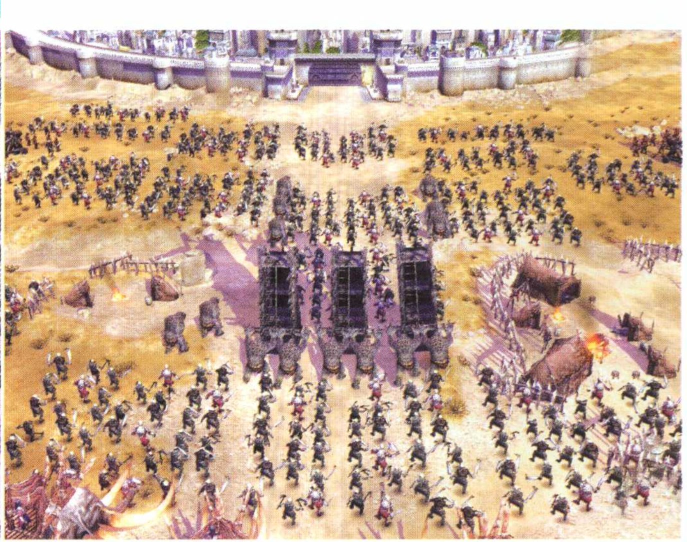

很多玩家会担心TBFME仅仅是“中土世界的命令与征服”，这也是国外众多媒体在采访游戏开发小组时间的最多的问题，但游戏开发小组在接受采访的时候极力反对这样说法。在制作TBFME前，整个制作小组重复一遍又一遍地看着“指环王”系列电影，试图从一段段的影片中找到足以让游戏成为不同于所有RTS作品、具有独特要素的部分。最后他们决定在游戏中增加“感情”因素。“因为树人有感情，坦克没有”让游戏里的人物、角色变得更加生动。举个简单的例子，当玩家对某部队下达攻击命令时，人物们会开始相互叫战后才正式开打，并且战斗结束后也会在原地欢呼庆胜利，不象过去我们接触到的游戏胜利方也只会呆呆地站在原地；此外当玩家所操纵的树人身上着火后，也会自己寻找水源灭火，每个角色都有自己的AI，让游戏变得更丰富。不过，“感情”的设计给游戏带来了一个很大的问题：电脑AI与玩家指令的冲突。就象之前的例子，玩家所操纵的树人身上着火后，会自己寻找水源灭火，这时候如果希望他们继续进攻的话就可能遭到拒绝，这样的情况会影响到游戏的发展！实际上，如何来平衡这一冲突是开发小组比较头疼的问题，但对于这个问题，游戏的开发小组并没有找到一个完善的解决办法。目前开发小组也在不断的扩大规模，希望可以做到既保有娱乐性，也不会妨碍到游戏的正常进行。

关于游戏的平衡性

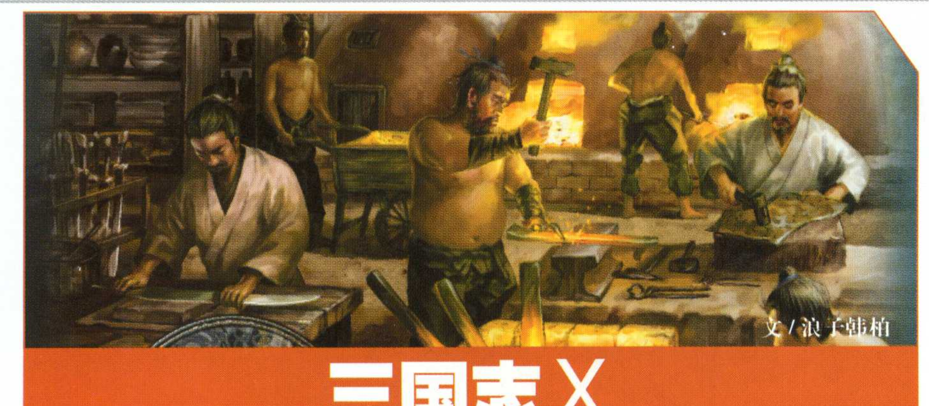
对于玩家最为关心的平衡性，游戏开发者Mark Skaggs表示，游戏还在开发当中，有很多需要调整的地方。但是他也举了一个简单的例子：石头、剪子、布（没想到国外也有这样的说法，rock、paper、scissors），一个RTS游戏就是“石头、剪子、布”+“石头、剪子、布”，各个不同的但互相影响的“链”联系到一起，形成了一个完整的“石头、剪子、布”！一个看似简单的道理，却展现了RTS的精髓！象《魔兽争霸III》一样，TBFME同样有英雄的设定，这些英雄就是我们电影中的主要人物，每一个英雄都有其特殊的能力。更多的时间，你要指挥手下的大部队来进行近距离的肉搏战。不同的兵种所使用的武器不同，不同的武器所拥有的效果不同，这大大丰富了游戏的竞技性。游戏中众多的元素都来源于电影：兽人、法师、树精、……可以说你在游戏中看到的人物、物品、装备都可以在电影中找到。游戏的开发者表示，游戏中还有很多特别的元素，如：天气控制、训练军队等等……但由于游戏还在开发中，更多的要素还需等到游戏上市。




EA意图将游戏制作成为本年度最佳RTS游戏，虽然EA曾经是RTS的霸主，但“命令与征服”系列作品的不断重复，让玩家逐渐对EA失去了信心。我们希望TBFME不要是“中土世界的命令与征服”，我们希望看到的是一款有别于EA以往风格的，可以给我们带来全新感受的RTS。我们也希望TBFME可以象其同门动作游戏《指环王：国王归来》一样给我们带来更大的惊喜。■

A	■名称 三国志Ⅹ	■制作 光荣	■上市 2004年第二季度
	■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 日文版



三国志Ⅹ

永远的游戏，永远的三国，虽然三国题材的游戏无数，但是其中称得上“绝对霸者之作”的，只有渊远流长的光荣长青树——“三国志”系列。早在去年冬天，光荣就公布了《三国志Ⅹ》在开发中的消息，但是，当时官方没有发布任何游戏本身的信息，唯一提到的就是：单就文字信息上而言，本作将是《三国志Ⅸ》的三倍。大概光荣是想借以说明最新作游戏的丰富内涵，特别是在武将扮演和剧情发展上的容量增加，由此大家可以想象到，这会是一个更加深刻、事件更加丰富的新三国世界。

而中国的猴年春节刚过，所有光荣玩家惊喜的看到——《三国志Ⅹ》游戏相关信息被大量的发布了！对熟知光荣游戏的玩家而言，这真是一个意外，因为这回光荣的首次发布的图文信息的容量之多是前所未有的，使得我们已经可以比较清晰的看到集大成的最新一代“三国志”向我们走来了！

兼容并包，奋三代之余烈

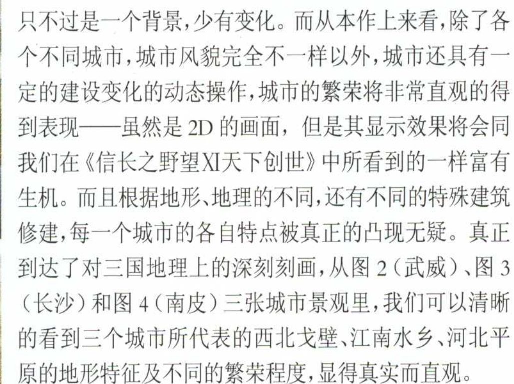
本次《三国志Ⅹ》在战略系统及大地图系统上继承了《三国志Ⅸ》的主体框架（图1），从中我们可以看到，游戏的主体模式还是在广大而直观的三国古地图上呈现。城池、关隘、军船、地形等各种造型都出自九代的构架，而军团战争及武将活动都可以从大地图上得到反映。注意：特别是武将活动，这是“三国志”系列首次将武将的个体活动反映到大地图上，特别是在野武将的流浪活动在直观的表示出来，使得玩家能更加清楚到了解其去向，对及时的登用有非常巨大的指导意义。

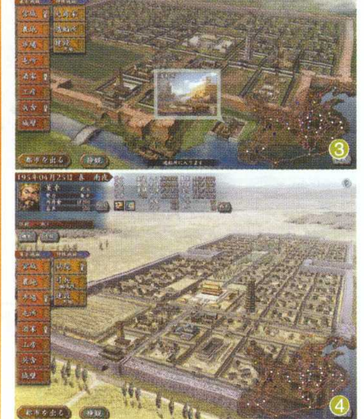


而从新作的城市系统上来看，就完全可以看到其源自“三国志”七、八两代，并在其基础上加以变革。使得本作中的城市显得更加漂亮、真实而符合各自地理特征，并具有可变性。我们都知道七、八两代的城市地图是固定的，客观的说，只不过是一个背景，少有变化。而从本作上来看，除了各个不同城市，城市风貌完全不一样以外，城市还具有一定的建设变化的动态操作，城市的繁荣将非常直观的得到表现——虽然是2D的画面，但是其显示效果将会同我们在《信长之野望Ⅺ天下创世》中所看到的一样富有生机。而且根据地形、地理的不同，还有不同的特殊建筑修建，每一个城市的各自特点被真正的凸现无疑。真正到达了对三国地理上的深刻刻画，从图2（武威）、图3（长沙）和图4（南皮）三张城市景观里，我们可以清晰的看到三个城市所代表的西北戈壁、江南水乡、河北平原的地形特征及不同的繁荣程度，显得真实而直观。









宏观和微观两大系统同时运用到《三国志Ⅹ》上，我们可以看出，它的确是一个集前三代精华于一身的最新创作。

舌战系统，休说书生百无一用

《三国志Ⅹ》将彻底颠覆三国游戏里的文官无用思想。在历代“三国志”游戏中，文官一般被当作鸡肋。虽然在每作中都凝聚了制作者大量的心血，但智力派武将（文官）们却很少能得到闪光的机会，基本上是沦为内政苦力。即便偶尔得到发光的机会，即使军师级人物收到重视，也缺少华丽的舞台来进行发挥。而最新的《三国志Ⅹ》创新推出的文官单挑——“舌战系统”将改变玩家的老观念。

在游戏中，当涉及到外交活动或者潜入活动发生的特殊模式下，例如派到敌对势力进行外交活动的使者所提出的要求被驳回等情况下，就会发生舌战。

在这种情况下，外交的结果会依据舌战的成果而发生变化。也就是说，你所派出的文官可以凭借三寸不烂之舌而将状况导向对自己有利的方向。而最终取得外交或者潜入（比如游说敌人武将的挖角活动）的成功。也就是说，象孙乾、费讳这样的外交好手就大有用武之地了。而在《三国演义》中所出现的，天才军师孔明单身访吴，说服东吴联手抗曹的历史场面将通过这一系统在游戏中得以再现，让玩家真正体会到“舌战群儒”的非凡气概（参考图5、图6，我们可以看出，游戏将通过一个类似“双听牌”的小游戏，以抢答的形式来表现）。


瑜亮对决


对答游戏

战略战术，微观和宏观的战争

本作的战争分为用来表现"局部战术"的战斗和表现"大局面的战略"的战役两个阶段。其实不难理解，只要我们玩过《信长之野望XI天下创世》，也就看得出其类似于其普通的战斗和战略"决战"。

"局部战术"的战斗部分，和过去的"三国志"系列战争一样，包括为了争夺一个城市控制权的野战和攻城战，也就是城市战争。虽然行军的过程和九代一样，可以在全国地图上看到，可是当战斗开始，就将切换到"战争地图"上去。与九代的在军队出征前下达全部的命令，而战斗中玩家只能观望的战斗系统不同，在《三国志Ⅹ》里，玩家可以自由地操作担当武将的军队以及其麾下的全部军队（看到这点，我们相信，扮演君主武将还是本作的主流，不然到时候战争时不能控制全局，变优势为劣势就不妙了）。战斗的具体流程虽然还不清楚，但相信会和七代、八代的旧有的战斗系统比较接近。这里的战斗将体现微观城市的争夺，将在城市城墙及其周边展开战斗。从发布的图片来看，本作的城市战争真实的覆盖了城外的城墙防御阶段和被攻入内城的城内抵抗两个阶段。前一个战斗模式，类似于《三国志Ⅳ》的攻城战（参看图7），其将城门下各自军队的活动，城墙上的防御，城下的攻城车作战给表现得非常清晰，而内城作战模式，类似于《信长之野望XI天下创世》的城市防御战（参看图8），很明显的看到敌人已经攻入城内街道，在内城街道和设施之间进行战斗，设施将可能遭到破坏。而宫城的争夺将最终决定战争的胜负。


大规模战役

城外防御战


城内攻防战

而另外一种"战役"模式，则是只有大势力才能够发动的战争，可以同时有复数个都市同时参战。这种战役，是将一个州的全部范围作为战场，数个都市以及它们之间相互联系的街道将会成为重要的要素（图9），虽然仍然不知道具体的情况，但据说在战役模式下，是以一支军队（从一个都市里出兵的所有部队）为单位来行动的。在这里，城市将不会被细致的表现出来，而只是象《三国志Ⅸ》那样显示为一个要塞大小，主要是在城市外的大地理地形、河流、山川之间进行各种战斗（包括水军）。相信本作会有比过去更加丰富的战略要素。虽然现阶段只能推测战役模式的具体情形，不过，相信应该就是类似于"信长野望之天下创世"中的"决战"系统，作为游戏后期大规模战争手段而存在的。

超越历代：前所未有的三国都市





用光荣在发布会上透露的原意来表达，《三国志Ⅹ》的城市系统将具备全系列前所未有的丰富内涵和耐玩性。首先当然是前面提到的符合地域特征的，各具风情的城市。通过上面几张城市的图片，我们可以看到，虽然风情各异，但是城市基本指令是一致的（包括：宫城、农地、市场、屯所、酒家、工房、兵舍、城壁八个设施指令）。我们分析为，宫城是进行除开内政指令以外的其他命令的发出地。而后面的七个地点就是进行内政活动和个人城市活动的指令。比较前作来，本次的城市设施指令将是本质上的飞跃，玩家将进入设施内参与其活动。令玩家真正体会到自己是在城市中运动。而不是《三国志Ⅷ》那样的点击门牌的小玩意。

参看图10（市场活动）、图11（工房活动）和图12（医院活动），我们可以看到，玩家是进入这个建筑本身去，每个建筑都有自己独特的画面背景和特色指令。但最后都有一个"设施改建"的选项，这说明在本作中，设施是可变的，本作的城市系统引入了一定的"模拟城市"版自由建设要素，可以在一定范围内使玩家自由的对其管理的城市进行城市功能性的建设。使得玩家首次对城市系统具备了主动权和变化性。而且在同时，更加强调了个人行为对城市的影响。使玩家更有深入民间、体察民情的互动感，而不再是如前代各作那样超高度的俯视大地行使管理大权。

最后说说武将扮演模式，这个扮演君主之外其他角色的系统在"太阁立志传"和"银河英雄传说"等游戏中都获得巨大成功，可是"三国"面前却显得有些力不从心，《三国志Ⅶ》、《三国志Ⅷ》也因此毁誉参半，但是，光荣在《三国志Ⅹ》里还是大胆重新启动了个人扮演模式，这也将是武将扮演模式移植到"三国志"系列上面来的第三次冲击，光荣就象一个力战的勇者一样绝不轻言放弃，希望这次它能获得胜利。■



战争体系的新元素

壹、战斗以日为单位进行、有天气和风向变化，"火计"的重要性将重新抬头。

贰、可以实现通过"隐蔽行军"，以达到从敌军背后迂回包抄的目的的特别战术，著名的"暗渡陈仓"战术将得到体现。

叁、每个单元地形都有高度和防御度显示，使得占领高地，控制险关成为真实的战略战术需要。

肆、恢复了如《三国志Ⅴ》一样的阵型设置，我们可以看到不同兵种的不同阵型。

伍、部队有经验值设置，非常有意思。这样，主力武将的部队可以通过多次作战积累经验，成为能征善战的强兵。不知道这个部队经验是否和部队升级相关，那样的话就更加值得期待。

陆、在野武可以参加战斗，这样的设置使得战斗胜负的更加多变，说不定当玄德公就快被打垮的时候，而流浪的子龙突然加入战斗，那将是多么精彩的事件呀！

A ■名称 World Soccer Winning Eleven 7 International ■制作 KCET/Konami ■上市 2004年第一季度
■类型 运动〖SP〗 ■代理 世纪雷神 ■版本 英文版



文/十大晴好天气

实况足球Ⅷ国际版

2003年，Konami最具影响力的举动，就是将其最著名的足球游戏"胜利十一人"（以下简称WE）系列搬上PC平台，尽管PC版只是根据WE7的欧洲版PES3移植，但是游戏尚未发行就在欧洲获得总共超过100万的预定数量，显然让Konami感到无比振奋。这种结果也许是意料之中的，因此当Konami在今年年初宣布开发中的《实况足球Ⅷ 国际版》(World Soccer Winning Eleven 7 International，后文简称WE7I)将移植PC时并不叫人感到意外，而且其移植工作已经接近尾声了。

"最终进化"的国际版



WE7I PS2日版包装盒图案

此前，几乎每个版本的WE游戏在发行一段时间之后，都会根据游戏中的缺陷以及玩家的呼声制作该游戏的"最终进化"版(Final Evolution)，由于FE版相对原作变化不大，因此被很多人认为是"骗钱"的举动。当初WE7发行的时候，Konami表示不会再有WE7FE的出现。他们果然没有食言，可是这款被称作国际版的WE7从目前来看就是一款变相的FE版本，连游戏的制作人高冢新吾也对这种"文字游戏"背后的内情直言不讳。他表示，WE7I和以往的FE版一样以加强游戏内容为主，不过由于WE7I支持多国语言的缘故，所以使用"国际版"的副标题会更为贴切些。因此WE7I将和稍早前发行的韩国版国际版不同，后者只是将菜单界面韩语化，但使用的是WE6FE的数据。



WE7I PS2简体中文版开始画面，注意，仅仅是PS2……

WE7I的PS2版本对应日、英、意、法、西、德六国语言，菜单文字会全部对应各语种，不会出现以往日语和英语混杂的情形。相比PES3的多语言支持其覆盖面会更广，将日语和各西方语种并列的举动被看作是Konami积极开拓海外市场的的努力，虽然不再发行以FE命名的版本，但将实际上的FE版发行到更多的国家。WE7I的PC版目前看来也将对应这六国语言，但是比起PS2上制作中的WE7I简体中文版，PC版还没有发行原厂汉化的中文版的消息。

新增要素

前文已经提到，WE7I总体上是以强化WE7为主，相对只是细节的变化。在系统上，PS2版可以继承玩家在WE7中修改的俱乐部球员名称、发音和在WE Shop中消费的情况。但PC版肯定要看移植的情况决定是否支持PES3的存档，总的来说希望不大。

WE7I的编辑模式会得到加强，在球衣编辑模式里首次可以编辑守门员的服装，编辑球衣可选用的颜色也增加到129种，此外玩家还可以自由编辑体育场的名称。

WE7I的球队和球员资料将完全来自2003-2004赛季的最新变更，球员在年末冬季转会的情况也将得到更新，对于PC玩家来说，这是比PES3进步的地方。(PES3只是把碧咸送到了皇马，如希曼还在阿森纳。)只是考虑到游戏制作周期，转会资料会截至到2004年1月。而且转会之后球员在新球队的位置、是否担当主力的情况也许不会得到很好的反映，因为制作人员也坦陈他们不清楚这些球员在球队中确切的处境。

有更多的球队会出现在WE7I中，包括一些在WE7的Master League中被去掉的球队，但具体的球队名称还不得而知。(有可能是在WE7中全军覆没的南美球队，但也有消息说，起码在WE7I的PS2试玩版里并没有新球队追加。)此次会增加两个实名球队：上届意甲冠军尤文图斯和荷甲劲旅费耶诺德(已经在PES3中使用实名)。这样加上AC米兰、罗马、帕尔马和拉齐奥将有5支使用实名的意甲球队。此外，Master League和联赛模式的统计系统也有少许改进，比赛后可查阅最近三场比赛的球员个人记录，这样能够更好了解球员的状态。



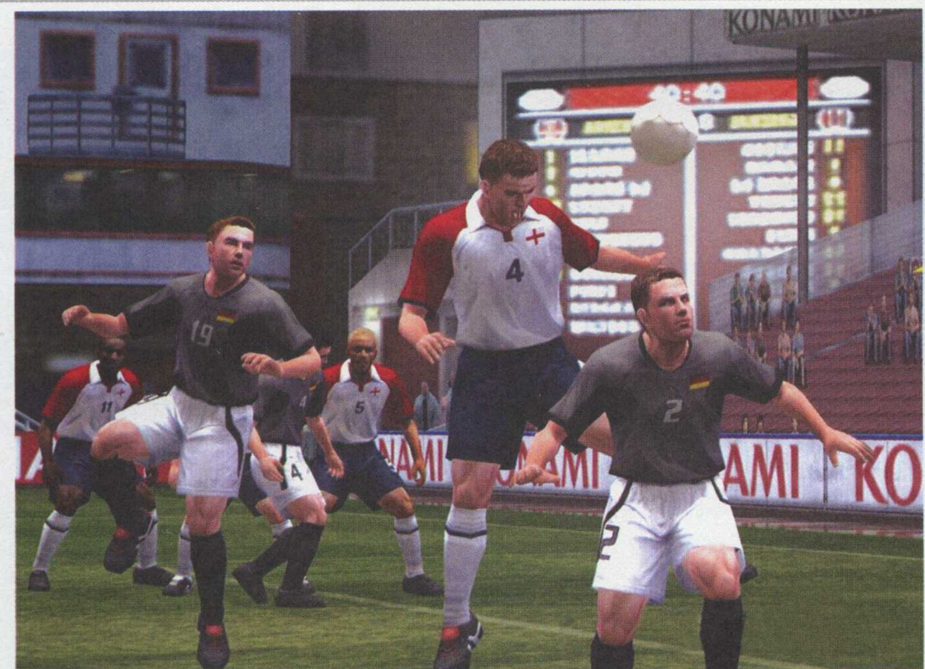
全部实名登场的尤文图斯。


内德维德的劲射。

在球员方面，由于世界杯外围赛的小组赛即将打响，因此WE7I中着重更新了日本队的球衣和国家队队员，日本球员的总数将增加到45人。当然WE7I也添加了新近成名的国际球员。如阿根廷队出现了达历山德罗，卡卡也出现在AC米兰的主力阵容里(数值可以说……很强)，顶替鲁伊·科斯塔领衔米兰的中前场。其他的追加还包括新的Adidas球鞋、增加了帕尔马队的球场等等。



WE7I新做发表会现场。




日本队的球衣是最新款。


实名的费耶诺德，球衣广告也是实名的。

比赛和球员能力的变化

WE7I 增加了一个在 PES3 中登场的动作，用 R3 键可以使出挑球过人。此外，WE7I 还在强化不同球员的个性。高冢新吾举例说，一般球员是不太可能在转身后大力射门的，但是贝利就可以做到。在一些演示画面里，我们也确实看到托蒂能在 30 开外远距离吊门成功，而某些球员也能在同样的距离上接球不作任何调整，直接大力轰门得手，这都是他们个人独有的能力。通过给特殊球员赋予特殊技能，目的是使不同等级球员的能力和表现出现更大的差异，了解和熟悉这些球员具有的个性能力会更加突出这名球员和整个球队的打法特点。另外在进球之后也会增加更多独有的庆祝动作。


希格诺里罚点球的个性动作。


有力的头球。


球衣编辑界面。

WE7I 会更好的调节球场上的平衡。例如裁判的吹罚会更加合理，手球的判罚会相应减少，而对铲球的判罚尺度也会放松，避免过多的犯规和红牌等场面。进攻球员会更注意自己的位置，自动避免落入越位陷阱。头球攻门的力量会做修正，因此 WE7I 的头球会更具力度。但头球的进球率会有所下降（实际上这个问题在 PES3 里比较严重），相应的边路进攻的传中球弧线、定位球的弧线也将作出一定调整，使之更接近现实中的弧线和力度。

边路进攻和中路突破的平衡也是制作者考虑的问题。只是用一种战术会显得单调，也不容易打开局面。但高冢新吾没有明确的提出解决方案，只是说这是整个系列一直比较头疼的问题。总的来说，WE7I 的操作手感可能和 WE7 有所不同，但是改变不大，会更容易上手。在攻守平衡上，相比 WE7 会更加强调进攻，也许在 WE7I 里不会有那么多面对对方的铁桶阵无计可施的情形，破门的概率也会增加，毕竟进球才是游戏的乐趣。

WE7I 同时也改进了球员在运动时的建模，看上去会更自然一些，也许球员在特写镜头里别扭的慢跑和走路的动作会得到很大改善。进球的慢动作回放增加了更多可操作的视角，而且在自动回放时皮球进门的瞬间将不会再有速度放慢的情况。这些细节上的修改表明 WE7I 只是一个更国际化的 WE7FE。这款游戏的 PS2 版本已经在 2 月 19 日发售，PC 版虽然还没有明确发售日，但最迟到夏天也会进驻到各位疯狂足球迷的硬盘里，又一个节日就要来到了。■



A+

■名称 Driv3r ■制作 Reflections/Atari ■上市 2004.3
■类型 运动竞速/动作〖SP/AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文/十大恶劣天气

车手Ⅲ

凭借竞速游戏中引入剧情及动作要素所带来的爽快感和投入感，Reflections公司的“车手”系列在全世界的累计销量突破了一千万套。然而随着《侠盗猎车手III》（GTA3）、《大逃亡》（Getaway）等高自由度动作游戏的面世，Reflections公司发现“车手”系列赖以生存的特色正在日益分化。它的发行方Atari对《车手III》寄予厚望，作为Atari公司2004年度投资最高的一款游戏，Reflections对这一系列游戏的最新作进行深刻变革以符合当今玩家口味也就在所难免，除了保留以往作品中的飞车冒险以外，还引入了电影化的游戏方式与纯竞速模拟，其基本游戏方式分为Undercover、Take a Ride和Driving三大模式。

三大模式

Take a Ride是轻松的观光模式，凡是在Undercover模式中已经进入的都市都可以在Take a Ride模式中自动解锁。此模式提供了三大都市白天、日出与日落三个时段的观光体验。制作组原本准备加入夜间时段的观光驾驶，但由于技术方面的原因，最后被迫取消了。

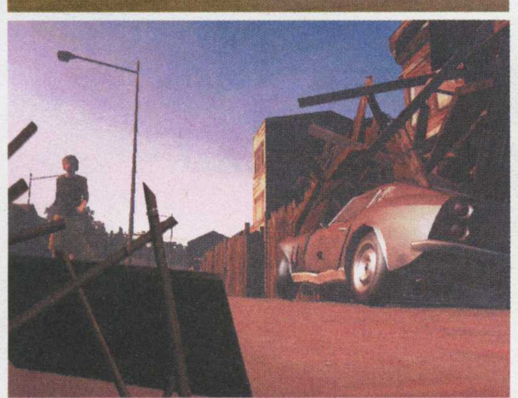
Driving模式可以算作是前作中老玩法的“复刻版”。其中的玩法包括生存（survival）、快速追击（quick chase）与逃亡（quick getaway）三种模式。

Undercover模式即“卧底模式”，主角依旧是前作中那位无所不能的飞车冲锋手唐纳。故事从迈阿密展开，豪华跑车失窃事件接连发生，数字很快上升到了40辆，警方对此束手无策，警官唐纳奉命打入偷车团伙内部，以阻止他们的犯罪行径。就在掌握了大量犯罪证据之际，一名神秘的中东买家出现，这40辆豪华跑车是就是他“订购”的，同时一个庞大的跨国毒品犯罪团伙也显现出来。事情不再是窃车案这么简单，失窃的40辆跑车将在这个犯罪集团的下一个计划中起到至关重要的作用。此时唐纳已经是深得黑帮老大信任的红人，并全权负责“交货”事宜，唐纳索性顺藤摸瓜，将窃车案所牵扯的庞大黑势力一网打尽。他将在美国的迈阿密、法国的尼斯与土耳其的伊斯坦布尔三大都市将隐藏在幕后的罪恶揭开。

Undercover模式采用紧凑的剧情组织方式，唐纳将在线性剧情中经历34个任务。2004年1月2日，Atari发布了一个XBOX版DEMO，这个DEMO中的三个任务发生在三个完全不同的都市，从一系列演示中我们也看到了Undercover模式更多的细节情报：







迈阿密

位于美国佛罗里达州东南部，市区面积 88 平方公里，人口 45 万。

迈阿密部分总共包含 13 个任务，其中主要讲述唐纳如何用自己的飞车特技征服偷车集团，在成功渗透后如何取得黑帮性感女老大卡莉塔的信任。这部分任务将包含大量与前作中类似的飞车挑战任务。DEMO 提供了一个迈阿密市的教学关“Police HQ”：唐纳清晨起床后驾车前往警局上班。游戏中的城市构造方式与《真实犯罪》（True Crime）非常类似，游戏对迈阿密的各条主干道进行了全盘再现，棕榈树、蓝天碧海、金黄色的沙滩……这些迈阿密的特色在游戏中自然少不了。游戏采用了类似 GTA3 的嵌入式小地图，目标点的方位清晰的标注在地图上。另一个值得注意的地方是游戏提供了第一人称视角，玩家可以以 FPS 的模式进行战斗，一旦进入室内场景后，游戏会强制进入第一人称视角，Reflections 对此的说法是“可以避免室内场景出现视角问题”。

伊斯坦布尔

位于巴尔干、高加索和西亚结合部，市区面积约 1600 平方公里，人口 950 万。

这里是唐纳任务的终点，也是与神秘中东买家手下犯罪团伙的决战地。DEMO 中所收录的土耳其任务名叫 Bomb Truck，在这个任务中唐纳的对手是一辆准备发动自杀性爆炸袭击的大卡车，唐纳驾驶的汽车与这辆卡车在高速公路上飞驰，你的任务就是在这辆卡车到达终点前让它停下来。卡车上会有人不断的投掷手榴弹、油罐以阻止唐纳的追踪，此外高速公路上的 NPC 车辆还会制造一系列突发事件，让场面变得更加混乱、火爆。

尼斯

地处法国南部，濒临地中海，市区面积 72.9 平方公里，人口 35 万。

唐纳在尼斯市的任务是调查中东买家的底细。三面环山、一面环海的尼斯市为玩家在驾驶时提供了无与伦比的美景，但你可能会无暇享受这一切，因为唐纳在这里惹上了大麻烦，至少在 DEMO 所展示的这个名为“Rescue Dubois”的任务中已经如此。

Rescue Dubois 任务的开场就是唐纳被数名黑帮分子追杀，唐纳在登场时只有三分之一的 HP，由于在剧情中被枪弹弄得流血不止，他的 HP 还在不断的下降，你的任务就是在血流光之前赶到任务目标点。这个任务相当有趣，你的对手不但是身后那些凶神恶煞的匪徒，还有街上的人群，为了让行人让路，唐纳需要一边飞奔一边朝天空鸣枪。在路上还会出现一些车辆，但驾驶它们逃命的难度比徒步逃脱还要困难——在人群中高速驾驶是根本不可能的，而一旦误撞了行人，任务就会以失败而告终。

空前强大的影视班底

《异形》的导演 Ridley Scott 为《车手III》拍摄了一部电影短片，这部名为《铁手狂飙》（Run the Gauntlet）的电影短片分为三部分，它的第一部分已经在美国各大电视台开始热播，这部采用了“车手”系列世界观与全部素材的影片也将作为《车手III》最主要的宣传手段。游戏中主要角色的配音全部是由影视明星担纲，其中主角唐纳的配音由麦克·麦德森担任，唐纳搭档托比斯·琼斯的配音由文·雷姆斯担任，神秘中东买家杰利可由米基·洛克担任配音。■



■名称 Colin McRae Rally 04	■制作 Codemasters	■上市 2004.4
■类型 运动竞速[SP]	■代理 未定	■版本 英文版



文/十大恶劣天气

柯林·麦克雷拉力赛Ⅳ

柯林·麦克雷拉力赛Ⅳ》(以下简称CMR4)的PS2/X-BOX版早在去年第四季度就已发售,与前作CMR3相比,CMR4的外表并没有太大飞跃,部分分站的赛道与前作完全一致,车辆数量方面也仅仅加入了七款新车。而凭借游戏模式的强化与物理特性的进一步调整,这款本应作为"CMR3加强版"的作品在玩法上产生了革命性的变化,在ELSPA公布的英国游戏销售榜上,CMR4连续三周蝉联榜首,该系列的全球累计销量因CMR4的出色表现也迅速突破了400万套。在即将到来的4月,这个系列将在PC平台上继续延续自己的辉煌。

更为丰富:Championship模式

由于Codemasters与福特车队已经中止了合作,在CMR4冠军模式的初始阶段,玩家的选择将不再局限于Ford Focus这一款赛车,而是四大类(4-wheel drive、2-wheel drive、Group B、Bonus)共计20种的拉力赛车。四轮驱动(4WD)与两轮驱动(2WD)的分类相信大家已经非常熟悉;Group B是CMR4新加入的一类车型,这些马力强劲的赛车都是在上世纪八十年代中创造一项又一项奇迹的经典车型,由于稳定性不足不断引发伤亡事故,这些车型后来被WRC禁用,本作中则又让这些经典赛车重新登场;Bonus中收录了游戏的四款隐藏赛车。全部车型如下表:



4-Wheel Drive
- MG ZR Super 1600
- Subaru Impreza WRX 44S
- Mitsubishi Laancer Evo VII
- Peugeot 206

2-Wheel Drive
- Citroen Xsara
- Citroen Saxo Ford Focus
- Ford Puma Super 1600
- Volkswagen Golf

Group B
- Audi Sport Quattro
- Lancia 037
- Peugeot 205 T6 Evo2
- Ford RS 200

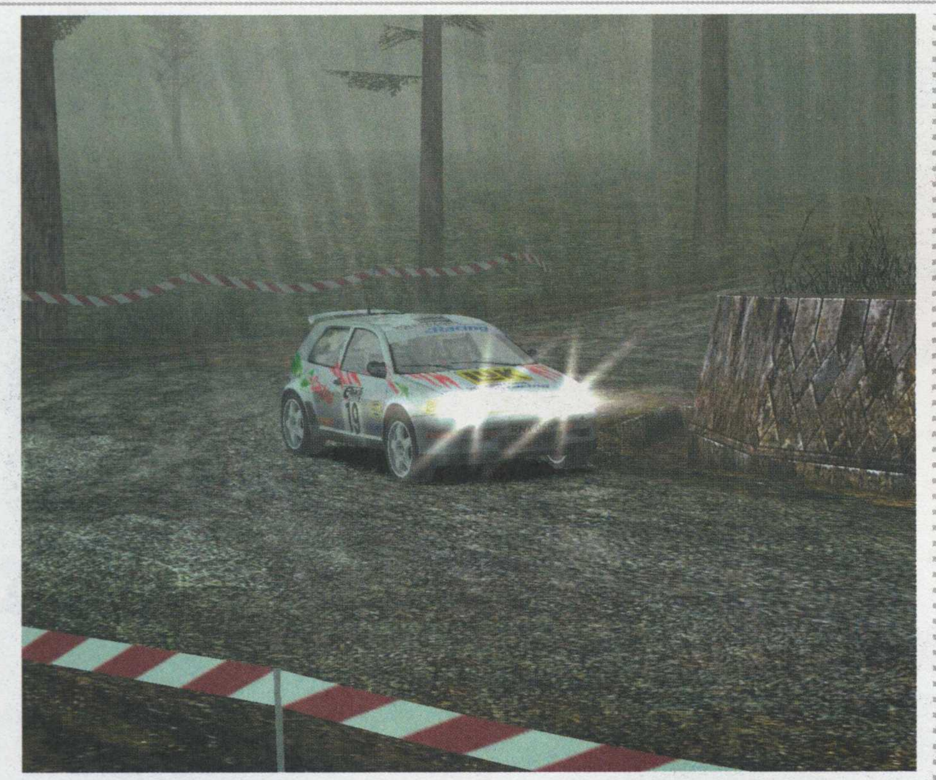
Bonus
- MGC Sebring Special
- Lancia Delta Integrate
- Citroen 2CV Sahara
- Ford Escort RS 1600



"世界拉力锦标赛"(WRC)的官方授权被SCE抢先购买,因此CMR4冠军模式的赛程与真正的WRC赛事相比还是有较大出入的。Championship模式中玩家扮演的便是柯林·麦克雷本人(当然,在进入该模式正式比赛之前你可以创建自己的姓名、年龄与国籍),全部赛程有8站,分别在西班牙、英国、希腊、美国、日本、瑞典、澳大利亚和芬兰八个国家进行,你所面临的挑战将会在雨林、泥泞、雪地、沙漠及蜿蜒山路等全球各地最具代表性的险恶路段中进行。

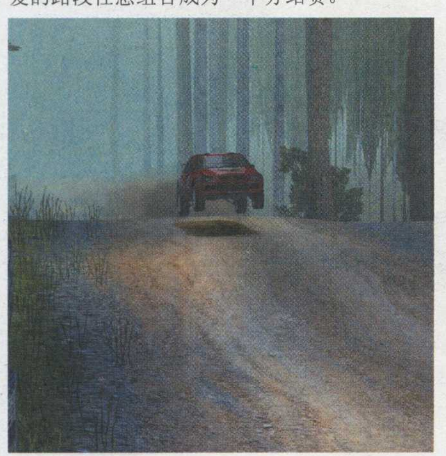
新加入的Test Option可以为玩家的调车提供更多的选择,可供调整的选项包括轮胎胎种、轮胎束角、方向盘灵敏度、变速箱齿比、底盘高度、减震器强度,每种选项共有五档供玩家调整。本作更为注重地面与轮胎摩擦力对驾驶影响的模拟,如果你还认为CMR3中部分车辆切弯时"发飘"的话,那么CMR4将不会再给您留下任何遗憾。

CMR系列的车体损毁效果一直是广大赛车游戏爱好者最为津津乐道的话题,本作中将继续发扬这一特色。车体碰撞后玩家可以看到更多的内部零件,在激烈碰撞之后,刹车碟、蓄电池等部件都会暴露在玩家的眼前。除了刺激玩家的视觉神经以外,这些直观的损毁效果也会对驾驶产生影响——前灯损坏后将无法顺利完成夜间比赛,"飞车"后会损坏减震器,至于前档损坏、前轮飞出……



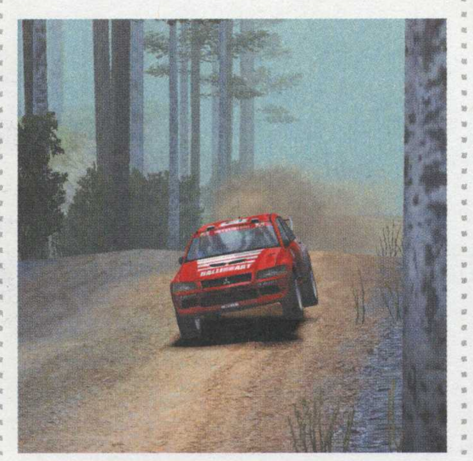
自由选择：单人拉力模式

单人拉力模式（Rally Mode）是模拟单站赛程的游戏模式，在这个模式中，玩家不但可以任意选择一个分站进行比赛，还可以根据个人喜好将某一特定种类的赛道综合成一个分站——当玩家选择柏油赛道后，全部58条赛道中的柏油赛道就会综合成一个分站供玩家使用。其余特定选项包括山地赛段（Jumptastic）、碎石赛段（Gravelfest）和SSS环状赛段（Super Specials），其中SSS环状赛道是游戏中唯一的人工路面，长度在2公里左右，跑道分为内道与外道，经过立体交叉道之后内、外道交换，在内、外道的两部参赛车同时出发后在各自的跑道上分别竞速，与野外比赛相比，这种赛事可以让玩家真正体验到拉力赛也有"追逐感"。对这一切仍不满足的玩家还可以在自由编辑模式中将喜爱的路段任意组合成为一个分站赛。



不断挑战自我：Stage与Quick Race模式

Stage模式中玩家可以选择特定赛车与赛道进行比赛。CMR4在冠军模式中失利并不会导致玩家无法进入下一赛段，这就意味着只要在冠军模式中行驶过的路段都可以在Stage模式中自动解锁，在拉力游戏中只满足于"看风景"的玩家不用再担心难度问题了。Quick Race模式中的路段与赛车是系统随机安排的，玩家事先无从对二者进行选择，因此这种"无准备之仗"的难度自然不会小，当你已经掌握了全部赛车的性能特点与全部路段的驾驶技巧后，不妨通过Quick Race模式来检测一下自己随机应变的能力。以上介绍的两种模式都支持四人分屏对战。



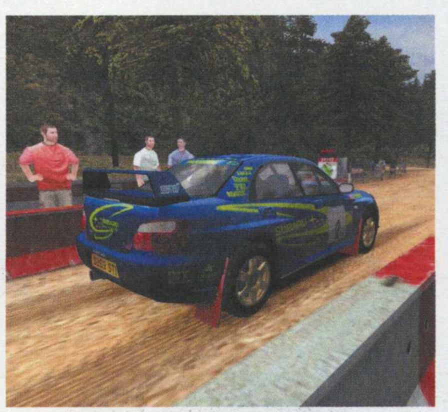
家族新成员加入

与以往作品一样，本作中加入了2003年出产的新款车型，让我们来认识一下CMR家族的这两位新成员。



雪铁龙•萨拉WRC（Citroen Xsara WRC）

2升的直列四缸16气门自然进气引擎，最大马力为167匹，扭力峰值为20.0公斤米，配备五速手排变速箱。前轮驱动的它自然存在转向灵活性上的先天不足，由于采用了雪铁龙公司特有的自动转向系统，后轮能够在转向中自动调整，用假性转向过度来调整前轮驱动车辆的转向不足，足以应付在英国赛段的多弯。由于后悬挂采用了独立式拖曳臂加防倾杆结构（而不是圈簧避震器），在芬兰赛段高低落差极大的山路上也可以作到游刃有余。



富士翼豹WRX（Subaru Impreza WRX）

在2003年的Monte Carlo拉力赛上，富士车队首次向车迷公布了最新的Impreza WRC赛车。该型号是2003年9月富士在巴黎车展上展出的Impreza WRX型运动跑车的改进版。新版拉力赛车采用水平对置引擎、全时四轮驱动和对称动力传动系统。该车最大的特色在于独特的空气动力学设计，改良的顶置进气口有利于提高空气流量。四轮驱动方式可以使车辆保持良好的抓地感，能够很好的适应游戏中英国赛段的泥泞与日本赛段的湿滑。■

A-

■名称 Syberia II ■类型 冒险〖AD〗 ■制作 Microids ■代理 未定 ■上市 2004年3月 ■版本 英文版



文/大漠奇侠

塞伯利亚之谜 II

风格奇幻的冒险游戏《塞伯利亚之谜II》(Syberia II)本来计划在2003年10月发行,但是到秋天的时候,Microids设在蒙特利尔的工作室发现,游戏的开发进度显然已经大大的滞后了,本着精益求精的态度,Syberia II把发售日整整推迟了半年。在此期间有一些新的开发信息透露出来。

奇丽的北国风光



Youki

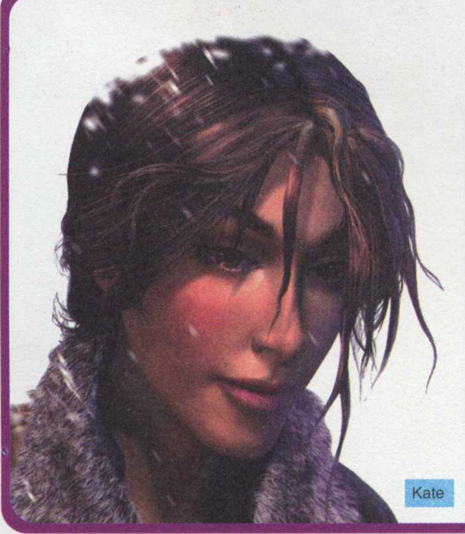
我们原本已经得知,Kate Walker的冒险之路会从俄罗斯的Aralbad继续向北延伸,渐渐靠近北极圈。事实上,和前作一样,Kate此次仍然会经历四个比较大的区域,它们分别是俄罗斯的偏远城市Romansburg、北部冰原、Youkol人的村庄,最后抵达传说中仍然生活着长毛象的神奇岛屿塞伯利亚。



Kate和Youki一起行动

在Kate和Hans的第一站Romansburg已经远比Aralbad充满北国的特色。可以看到冰雪覆盖的街道、掩映在高山丛林之间的修道院,2D输出的背景画面依旧和前作那样细致。但不同的一点是Syberia II已经改进了图像引擎,相比前作将支持众多的特殊效果,如光线照射下人物的即时光影,在暴风雪中前进时飘满整个屏幕的雪花等等。在前作中也许大家还记得Kate走过地面的水洼时不会溅起水花,好象踩在水泥路上一样。而现在按照开发人员所说,主角将与环境产生真实的互动效果,例如在走过雪地时,会即时的留下深浅不一的脚印。

风格的延续



Kate

和前作一样,尽管游戏中所有的人物、画面和编程都是在蒙特利尔完成的,但是游戏概念的原创者,法国漫画家Benoit Sokal仍然监督着整个团队的工作。Sokal负责为工作室的美工们提供人物和场景的设计图,而美工们则根据他的原画描绘出玩家们在游戏中见到的美丽而精致的场景。我们期待着在Benoit Sokal笔下描绘的那个关于Youkol人和神秘的史前猛犸的精彩故事。■

Benoit Sokal

少许改进的游戏系统

Hans

在玩法上,Syberia II是对前作的继承,没有什么太大改变。游戏的核心仍旧是解决谜题,并推动故事的发展。只是在细节上有一些变化。Microids表示,作为核心的谜题将维持在前作的数目和难度上,因为太多和太复杂的谜题会冲淡故事的进程,而且显得过于突兀,因此Syberia II中的谜题也不会很难。这样一来,如何讲一个比前作更精彩的故事反而是令人关注的焦点。Microids看上去似乎成竹在胸,据称整个故事的基调将和前作有所不同。在Kate找到Hans之前,律师是她的工作,她必须在公司、男朋友中间周旋。而现在她是一个跟随Hans的追梦者,那些叫人心烦的元素会进而减少,整个冒险将是Kate对天才工匠Hans重新认识的过程,因此超现实主义的色彩会越来越浓重。

在本作中,NPC的数量会有所增加。在冒险路上Kate会碰到各色人等,最有趣的是一只又象海豹又象狗的小动物Youki,它会在中途加入Kate的队伍,并且会在解谜过程中提供帮助。此外Kate遇到的人物还有贩卖Youki的小混混Ivan,被Ivan操纵的老好人Igor、Romansburg修道院的神甫等。当然,忠实的火车司机Oscar也会和Kate同行。和NPC的交谈将延续前作方式,通过写在记事本的关键词进行对话,十分简便。



穿着长袍的Kate



Kate的人物模型更加细致




文 / 大漠奇侠

终极刺客:契约杀手

在"终极刺客"系列的前两部作品《终极刺客:代号47》(Hitman: Codename 47)和《终极刺客:沉默杀手》(Hitman 2: Silent Assassin,后文简称H2SA)热卖之后,来自丹麦的开发小组IO Interactive很早就确定了要延续冷峻的光头杀手"代号47"的生命,Eidos在2003年的E3上已经透露了一点续作《终极刺客:契约杀手》(Hitman 3: Contracts,后文简称H3C)的消息,但是由于IO去年把工作重点放在了小组战术游戏《自由战士》(Freedom Fighters)的开发上,因此一直到年末才宣布游戏续集的存在,但看上去在H2SA发行后不久开发工作就已经展开了。


屠宰场

回忆中的杀手

为了续集的展开,显然H2SA的结尾已经留出了相当大的余地,没有象第一作那样以"代号47"的隐居而结束。关于故事背景,IO一直没有透露明确的信息。目前我们知道这一次的情节会从法国巴黎展开,在游戏开头,"代号47"发现自己已经受伤,而且身处险境,面临敌人的追杀。由此开始,"代号47"会有比前作更曲折的经历,他不但要面临现实中的危险,而且时常回忆起他过去的一些"工作"。因此游戏的任务可能是在过去与现在之间交替进行的。IO在H2SA中已经熟练运用了电影式的叙事,此次他们声称要在本作中创作更为电影化的故事。对于"代号47"来说,虽然他是一个基因工程的产物,但是已经有无数次他要面临人性层面上的艰难抉择,所以现实中无奈的杀手生涯与他内心的痛苦挣扎仍会成为推动情节发展的线索,剧情将比前作更加令人不安。

更多样化的通关路线

在H2SA中大约有一半的关卡具有多种通关路线,例如在日本和在马来西亚的任务都可以用三种左右的方法解决,这是游戏获得成功的一个关键因素。因此IO在H3C中进一步发展了这方面的特色,几乎每个关卡都是多路线的。所以本作的关卡数目会相应减少,但是关卡将会比以前更为复杂庞大,以便给玩家更大的自由度来完成任务。开发人员同时也保证他们会更为注意关卡的难易程度,不会如前作中那样在难度上有很大的起伏。

本作在玩法上会更为丰富。除了保留"代号47"原本的钢丝线等经典武器之外,会增加更多的近身攻击武器,这都是为游戏更加强调隐秘的近距离行动服务的。与此相应的,"代号47"会增加更多的动作,据说IO会考虑增加跳跃攀爬的动作和一个简单的格斗系统,但是这一切的能力都不会脱离真实的原则。另外游戏会改进主角的隐藏设定,允许"代号47"在不暴露的情况下能在人多的地段大摇大摆的行动,这倒是十分有趣的。

更酷也更为沉默的"代号47"



潜伏

改良的游戏引擎

IO宣称H3C的引擎是全新的。但是从目前的情况看,应该只是前作引擎的改良,增强了表现多边形的数量,并且支持更多的物理效果(主要是光影的效果)。在展示的一个被称为"屠宰场"的场景中,地面流淌的血迹、"代号47"手中闪闪发光的屠刀都表现的恰到好处。但可以看出场景的多边形数量还是稍微有些欠缺。是从新展示的预告片中,可以看到人物的动作捕捉做的更为出色了。

在其他方面H3C继承了前作的一些出众的地方。例如IO再一次邀请到了为前作谱写背景音乐的作曲家Jesper Kyd为游戏作曲,因此本作的音乐会沿袭之前宏大的交响乐风格。某种程度上这对表现故事的主题起着重要的作用。IO Interactive的开发主管Janos Flosser表示,H3C将"更为宏大,难度也会更高",而且采用了目前最为先进的技术。但更重要的是,H3C将会展示'终极刺客'全新的另一面。这将是史诗般的游戏,它会让人一直感到惶惶不安,并从中得到难忘的游戏体验。游戏确认会在PS2、NGC、Xbox多平台发售。■



战斗　血迹和屠刀

B+			
	■名称 BloodRayne 2	■制作 Terminal Reality	■上市 2004年10月
	■类型 动作〖AC〗	■代理 未定	■版本 英文版



文 / 风梦秋

吸血莱恩 II

去年的《吸血莱恩》集中了"子弹时间"、双枪、格斗、吸血等多种流行元素，让我们体验到了酣畅淋漓的杀戮快感。性感的莱恩吸血时的样子也给人留下深刻印象。游戏虽未获得特别的好评，但是卖得很好，续集也就理所当然了。实际上设计者对此早有准备，跟许多同行一样，他们也梦想着要缔造一位像劳拉那样成功的偶像，续集《吸血莱恩 II》(BloodRayne 2)从一开始就在计划之中，一部小投资的改编电影也将在今年秋天或者明年上映。



不同的视角　战斗　蹲在横杆上

吸血家族传统野心的延续

在前作中，人类与吸血鬼的混种莱恩作为秘密组织硫磺会的成员，奉命阻止了纳粹军官瓦尔夫收集神器以协助希特勒成就霸业的阴谋。我们只知道她的本领是她半个姐姐——吸血鬼敏丝教的。在电影以及这个续集中我们对于莱恩的身世将会了解更多，不过两者之间并没有太多联系，电影是作为《吸血莱恩》的前传。续集的故事大致是这样的：莱恩的父亲卡爵恩(Kagan)是纳粹的合作伙伴，在战争快开始的时候出了"意外"。实际上这只是假象。他带领其它的子女组建了"卡爵恩教"，想要实现他的勃勃野心——创建一个属于吸血鬼的新时代，一个人类被作为"活动血库"——就好比对于人们来说的家禽——来饲养或追捕的时代。为此他们还开始制造一种叫做"大遮罩(The Shroud)"的东西，它把世界变得像噩梦般扭曲怪异，最关键的是，可以把吸血鬼最害怕的东西——阳光变得对他们无害。现在只有莱恩能够阻止这一切，拯救对此一无所知的人类。

期待更华丽的动作表演

续集采用在前作的"Infernal"引擎基础上改进的版本，主要是加强一些效果。从目前的截图看画面没有明显的进步，不过游戏预定是在10月份推出，也许还会有变化。这次的场景主要是一座由十四个部分组成的现代城市，有些很特别的地方，比如一间培养变异的"人牛"以便提供制造大遮罩所需血液的工厂。前作的特色自然会得到保留并加强。暴怒攻击会得到加强，莱恩在战胜兄弟姐妹后还会学到血腥风暴(Blood Storm)、吸血幽灵(Ghost Feed)等新的能力，其中有一项能力很有意思，可以通过吸血控制敌人，让他们暂时成为帮手。前作中除了慢动作模式还有两种很少用到的特殊模式，一个是第一人称瞄准模式，一种是"气氛"模式，可以通过敌人散发出来"气"的色彩感觉到他们方位和健康状况，这次这两种模式也会得到加强，会有更大的用武之地。吸血方面将会加入"终结技"，吸血后可以用各种很酷的招式作为结束，比如把敌人劈成两半。场景的交互性也会得到加强，莱恩甚至可以用铁链来破坏建筑，比如把墙拉倒或者把阳台拉垮。设计者也会针对玩家比较不满的地方加以改进。比如加强动作捕捉，使角色的身体显得更柔软，脚步也会更对得上地面或楼梯。最主要的则是近身格斗的部分，原先只是连续按键乱砍一通，现在会效仿3D格斗游戏，让玩家可以加以控制。游戏过程中莱恩会学到超过35种组合技，玩家可以通过菜单选择。全新的特色主要是两点。一个是可以利用垂直或水平的铁杆。莱恩可以爬上垂直的水管等物体，也可以抓着它借力把敌人踢飞。她还可以像劳拉一样在多根水平的横杆之间荡来荡去，也可以蹲在横杆上，或者是倒挂在横杆上射击。还有一个就是可以顺着楼梯扶手滑下去，一边射击，或者顺势跃起劈杀，有一场BOSS战就是在漫长的下滑过程中进行的。



爆炸



怪物



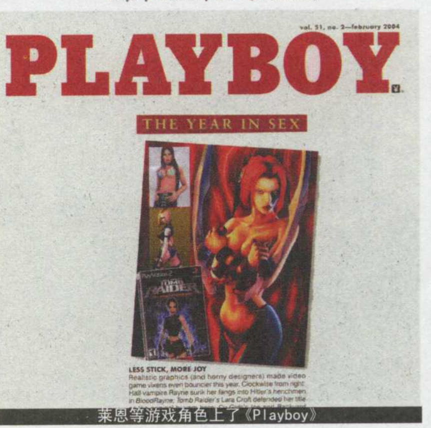
滑下扶手



莱恩被某游戏杂志评为"游戏女郎"

这次的《吸血莱恩 II》和这位性感的女主角是否会取得更大的成功呢？游戏将会参加今年的E3大展，到时候我们还会了解到更多的情况，也许到时就能看出来了。■

Playboy - February 2004 - (c. 3,217,269)



莱恩等游戏角色上了《Playboy》



文 / 神之影

沙漠之鼠 VS.非洲军团

1942年7月，鉴于北美英军及远东美军接连受挫，为了挽回劣势，英美决定发动北非战役，实施向北非登陆的作战计划，代号为"火炬"。1942年10月，蒙哥马利指挥英军沙漠兵团向入侵北非的德国、意大利军队发动猛烈进攻，在阿拉曼一役中重创德、意法西斯在北非战场的军事力量。北非战役的胜利，有力地支援了欧洲战场的盟军，导致了墨索里尼政府的垮台和法西斯意大利的无条件投降。这一场伟大的战役往往只能在电影里才能欣赏到，而在游戏里出现却甚少，曾开发过《银河创世纪》、《铁舰霸权》的乌克兰工作组Digital Reality决定让它在游戏里重现，于是《沙漠之鼠VS非洲军团》(Desert Rats vs. Afrika Ko-rps，后文简称DRvsAK)就这样诞生了。



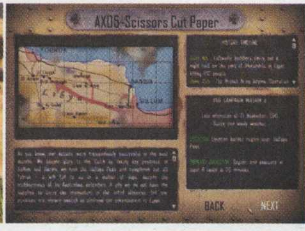
历史的重演

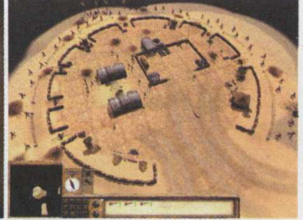
背景发生在二战的北非，而那里正是撒哈拉大沙漠位置所在，因此游戏大部分时间在一望无际的沙漠上进行的。游戏分为两派，同盟国和轴心国，两股势力产生了20多个任务，这些任务几乎都能堪称是历史教科书，每一个任务开始之前都会有相关的历史背景说明。有意思的是，每个任务结束后都会出现模式的选择，闪电模式和正常模式，如果选择了闪电模式，将对败退的敌人进行追击，上一个任务所剩下的作战单位将会全部带到下一个任务，而敌人也会相应地减少一点；如果选择了正常模式，则让部队停留修整，做好准备后才再度出发。

一流的视音效果

相信玩过《铁舰霸权》的玩家绝对不会怀疑Digital Reality的实力，他们对自行研发的全3D引擎Walker Engine进行加强，并用于DRvsAK之中，游戏完全可以让玩家对战场进行360度旋转和近距离观察。此引擎完全发挥了DirectX 9.0中所有关于光影、投射点等技术上的功能，可以说是非常适合即时战略的游戏。另外，游戏还采用了物理系统，主要表现在车辆的行走和交火，车辆在行走过程中能在地面上留下痕迹，并能在后面卷起一阵阵沙雾；炸弹落到地面上，能造成坑凹不平；车辆爆炸后，零落的碎片也清晰可见。震撼的视觉效果必须有上乘的音效才能撼动人心，Digital Reality也深知这点，在配音效果方面，聘请了"英国电影电视艺术学院奖"(BAFTA)的优胜者Tamas Kreiner和Ervin Nagy，由他们两人联手打造部分音效。







当一回总指挥官

游戏在作战系统方面有独特的创新，有着其它即时战略所没有的特性。战斗开始前可以随玩家喜好，任意对作战单位进行分配和派遣，不像以前的即时战略那样拘谨，一个任务规定死只能控制几个作战单位。这种设定让人感觉当上了最高指挥官，统领全军的行动，可以根据地形的变化选择合适的兵种，仿佛玩起了战棋游戏。电脑AI自然也不会让玩家的作战计划那么容易成功，比如，玩家部队遇到敌人时，对方会把部队分成两队，从两旁夹击，这种方式往往很让人头疼。

游戏在作战单位方面将遵循历史，只提供超过70个单位给玩家使用，这与《闪电战》的200个比起来简直是凤毛麟角。不过这70个作战单位同样拥有各自的特点，它们主要分为两个类别，士兵和车辆，士兵还可以具体分为侦察兵、炮兵、医疗兵、阻击手、榴弹兵等，而车辆可分为坦克、装甲车，反坦克部队、防空火炮等，就连飞机也被列为其中，当然不是让玩家控制飞机，只是让飞机进行侦察和炮火掩护这几类的行动。每一个作战单位都有准确的数据，攻击范围、武器威力、损坏程度，而损坏程度主要由攻击范围和武器威力决定，如果距离远了，就算命中也不能造成多大的伤害。另外，作战单位在战斗过程中还能获得经验，经验足够了还能升级，等级上限为3级。■





B+

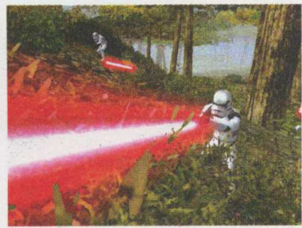
■名称 Star Wars:Battlefront ■制作 Lucasarts ■上市 2004年第三季度
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文/U.E.

星球大战:战争前线

继去年RPG大作《星球大战旧共和国武士》(Star Wars:Knights of the old Republic)发行,使得不少人领略到星战其不朽的魅力与宏大的背景,当然这背后自然少不了Bioware的功劳。而如今又一部以星战为题材,由Pandemic工作室开发的,拥有高度开放式多人射击游戏——《星球大战:战争前线》(Star Wars:Battlefront,后文简称SWBF)突然现身。尽管关于星战的作品每年都是很多的,但可惜称得上是上乘之作的就难觅了,个人感觉卢卡斯老是在炒冷饭骗钱缺乏创意,不过这次恐怕会是一个惊喜。







全新的战争艺术的传承

SWBF的制作组Pandemic工作室从EA的《战地1942》(Battlefield 1942)中汲取了不少创意后,开发成一款第一/第三人称视角的射击游戏,只希望这不会是一部跟风的"战地1942:星球大战版"。目前看来游戏引擎生成的效果相当出色,画面质量不亚于看一场电影。令人印象深刻的是每张地图的宏大室外环境,看到无数部队在其中穿梭战斗,不禁令人热血沸腾。

在精美的图像之后,游戏方式以"银河征服模式"开始,如果玩家在星球上控制了每个路点,并彻底击败敌人的进攻,那么就意味着你征服了这个星球。当所有的星球都征服之后,你就赢得最终胜利,当然你也可能要回到原来被征服的星球,那里会有些新的任务出现,比如运输宝物。

在单人游戏模式中,虽然是单线程的,不过里面也有不少开放式的任务。每个对立派有32位战士,你将卷入一些大规模战争。战斗将以团队的形式展开,你可以像同类作品那样给AI控制的队员下达指令。在战场上,你可以自由使用在战场上的地面炮台火力。当控制了一个星球后,你就能开启新的特殊角色,甚至可选择天行者卢克。游戏中所有熟悉的星战单位都将出场。为了保证游戏与电影角色的高度模拟程度,LucasArts在游戏开发时,为制作小组提供了不少为电影制作的素材以及模型。勿庸置疑,电影"星球大战三部曲"的史诗,就此将展开在你的眼前。

追求最佳的游戏平衡感

每个时期都有两个势力,总共24种不同的单位类型,当然这些不会平分给每个派系。设计者力图使游戏拥有完好的平衡性。负责测试的小组每天不断演练战斗,晚上写一份总结,包含可能出现的问题与需要改善的印象交给开发组。毕竟游戏的平衡是一个多人射击游戏的生命长存所在。

每个单位都有特殊能力,像反叛者的间谍可以伪装成帝国军的人员混入其中,不过帝国指挥官可以立即让他现出原形。帝国指挥官也可以从母舰上招出飞行器,来打击反叛部队地面设施。反叛者飞行员可以自动从被击落的飞行器中逃生,而里面的其他士兵就不得不和飞机一起坠毁了。如果你看过最新的电影《星球大战:克隆人进攻》,克隆战士可以进入一些没人能够进入的地点,克隆神射手也可以将探针射入敌方体内,来调查未知区域或者自毁来伤害敌人。这些能力的扩充并不是为了好玩,而是让玩家战前充分设计战略,配合团队,掌握对方的弱点击败对手。

游戏场景都发生在星球地表上,很遗憾没有加入太空部分,不过在游戏中同样有可供驾驶的飞行器,其中包括:X Wings、Tie Fighters、AT-ST和Speeder Bike等,甚至还有动物坐骑供你享用。

联机方面,设计有互联网32人对战。开始前可以仔细研究一下发送过来的对手部队种类来制定具体战略。此外,游戏还同时提供两个玩家分屏作战。游戏正式推出之后,玩家当然还可以从官方网站上下载新的地图,相信可以满足更多"星战"Fans的胃口。

让人等不及的发售日

虽然SWBF可能要到冬天才能发售,同时登陆PC、PS2、XBOX。游戏目前开发进度良好,如无意外,秋末就会摆上货架。根据LucasArt的游戏开发者Jim Tso称,"SWBF将会提供在电影中出现的所有最宏大的战役"。类似的广告用语总是那么煽情,如果真的都能实现的话,还是让人兴奋不已。SWBF是"星战"题材游戏的一次尝试,我们只能期待它的最终表现了。■

一切按照星战的世界设定

在游戏的10个世界、16张地图里,表现出真正意义上的星战的世界。包括有Hoth、Geonosis、Yavin、Tatooine和Naboo。星战里耳熟能详的四个派系:反叛联盟,帝国军,克隆人部队和Droid军,超过20种不同战斗角色,都有各自的特点。

为了增加游戏的真实性,在不同的时期与地点,将有着截然不同的环境与单位,你不能在任何时期自由穿梭在每个星球上。比如在电影中Yavin这个反叛军躲藏的地方,也会从原来树木繁茂,阳光充足的地方最终变成废墟。游戏中所有的战斗部队和运输工具,开发者都进行了适当的设计,让这一切都将符合在电影中的世界设定。







今年2月，Activision公司宣布将去年第四季度发售的游戏机作品《真实犯罪：洛杉矶街头》（True Crime: Streets of LA，后文简称TC）搬上PC平台，除了贴图质量、分辨率等方面理所当然的提高以外，游戏还追加了通过Gamespy Arcade联网的多人模式。当然，这部被广大动作游戏爱好者誉为"GTA正义版"的高自由度动作冒险游戏本身也具备极高的水准。



文/十大恶劣天气

真实犯罪：洛杉矶街头

黑暗的公正

本作的游戏方式非常类似《侠盗猎车手III》(Grand Theft Auto 3，简称GTA3)，玩家将扮演一名洛杉矶市的亚裔警察Nick Kang，Nick Kang本人是一名玩世不恭的警察，身怀绝技的他经常采用非常规手段进行执法，再加上他的家族曾卷入过黑社会丑闻，这一切使得Nick Kang经常与心理辅导、强制休假为伍。随着洛城犯罪日益猖獗，洛杉矶警署成立了应对极端暴力分子的E.O.D（Elite Operations Division）小组，这使得信奉"以暴制暴"的Nick Kang又重新获得了上岗机会。在调查一宗连环罪案时，尼克意外发现了当年与自己警察父亲勾结并导致其死亡的黑帮头目，尼克将凭借他的搏斗、驾驶与射击技能来洗刷自己家族的耻辱。游戏的地图以洛杉矶市的卫星图片为蓝本，全市的所有大小街道都完全真实地在游戏中得到再现，其地图面积将超过三百平方公里，其中玩家可以看到洛城著名的景点，例如好莱坞、圣莫里卡、比佛丽山庄与洛杉矶市中心等等。隐藏在其中的两大犯罪团伙与不计其数的暴力案件将让尼克在虚拟洛杉矶的生活变得更加"丰富多彩"。





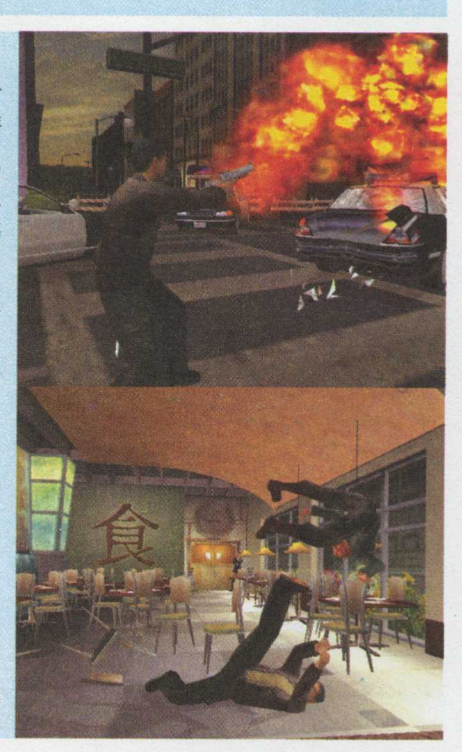


射击：尼克本人配备了一把GLOCK-17手枪，这支手枪本身的供弹量是无限的，但玩家无法从武器店购买任何武器，好在大火拼中敌人手上的任何武器都可以为我所用，在火拼中尼克还可以双手使用不同的武器，想象一下双MP5横扫的爽快吧。与警察配枪不同，敌人的武器都是一次性的，子弹打完之后就只能丢弃一旁。鉴于平台游戏的特点，TC采用了半自动的瞄准方式，而游戏本身也为PC玩家准备了一种得心应手的瞄准方式：主视点，这种主视点瞄准绝非FPS那样简单，按住自动瞄准键一秒后，游戏会进入主视点模式，此时画面会产生类似"英雄本色"（Max Payne）的"子弹时间"效果，但维持的时间很短，利用这段有限的时间，玩家可以从容的实施瞄准。

格斗：格斗状态与持枪状态需要在战斗中进行切换。格斗状态下可以使用拳、足、飞踢、格挡四种招式，四种招式可以组合出丰富多彩的Combo技，新的技能则需要通过消费"正义指数"到武馆去学习。当命中敌人后，敌人血槽上方的头像会点亮一个感叹号，全部感叹号点亮以后，玩家就可以在规定时间内输入上述的连击指令，从而让尼克使用无影脚、蝎子腿等华丽招数将敌人一击必杀。游戏的格斗部分相当专业，除连续技以外还存在投技、壁技、防御崩坏技、受身等系统。由于枪击杀死敌人（指定对手除外）会得到Bad Cop评价，因此徒手格斗制服对手将是TC战斗的重点。

正义版GTA

尼克的人设并不是一个十全十美的警察，由于游戏中以"正义指数"系统代替了货币，因此一个"Bad Cop"在TC中将举步为艰。屏幕右下方的太极徽章所显示的是系统对玩家当前行为的评价（以+、-符号表示），警章图案显示的是当前可以使用的"正义点"。在完成主线任务后尼克可以获得一定数量的"正义点"，尼克还可以通过各种附加任务（如街头搜查武器、毒品）来增加"正义指数"。当然，利用这些赚钱手段得到的"正义指数"是远远不够支付医疗、技能升级、习得新技能等消费的，这就要求玩家在游戏中收敛自己过分强烈的破坏欲望，转而用合法的手段完成任务。在驾车过程中撞死行人、在执法过程中造成罪犯死亡等等都会扣去大量的正义指数。游戏的任务设置是根据剧情来进行的，因此节奏紧凑，玩法也相当新鲜。



追踪任务：追踪任务分为追击与跟踪两种。其中追击与GTA3中那些杀人越货性质的飞车任务非常类似，用"征用"来的汽车将罪犯车的HP撞完即告成功，玩家还可以一边驾驶一边使用武器射击，如果"征用"来的是敞棚汽车，那么玩家还可以在驾驶过程中实施多角度射击。跟踪任务在目前同类游戏中还没有出现过：在接近被跟踪对象后，屏幕下方会显示距离指示槽，指针指向红色区域代表玩家即将被对手发现，要适当拉开距离。当敌人发现自己被跟踪后，屏幕下方会显示该名敌人的头像，当头像旁边的问号灯全部点亮以后，任务就会以失败而告终。

潜入任务：潜入任务的操作发生了一些变化，格斗模式中的踢腿变成了贴墙，跳跃则变成了"英雄本色"中的鱼跃，正常的行走变成了蹲姿前进。这种模式下敌人的行动规律是固定的，因此尼克可以利用时间差轻松应付，还可以贴到敌人身后实施擒拿。

奖励任务：游戏的每一个主线关卡中都存在"完成度"的设定，隐藏关只会在关卡完成率100%的情况下出现，尼克的个人装备（永久武器、永久交通工具）与免费技能升级也只能在奖励任务中获得。■

B

■名称 RPG 制作大师Ⅱ ■制作 enterbrain（eb） ■上市 2004.3.25
■类型 策略〖ST〗 ■代理 光谱资讯 ■版本 中文版

RPG制作大師2

文／超级乌力

RPG 制作大师Ⅱ

追述 RPG 游戏工具的历史，最早的名作该是 ASCⅡ在家用机上推出的《RPG 制作工具》，当时着实轰动一时，大家们没想到还有这样无需编程就可以自己做游戏的工具。后来，enterbrain（eb）公司在 1995 年推出了 PC 机上的“RPG MAKER 95”和“SLG MAKER 95”两款软件，这是第一次在电脑上出现的，可由玩家自行设计游戏的软件，素材则使用“勇者斗恶龙”系列。在 2000 年，enterbrain（eb）又推出了《游戏制作大师 2000》，功能又比前作更上层楼，素材也更多样化，还定期举办优秀作品征选比赛。多年来，使用这套工具软件制作游戏的业余游戏设计师们更凝聚了不可思议的向心力，形成势力庞大的 R 界族群。2003 年，为了满足他们的需要，enterbrain（eb）趁热打铁，又推出了《RPG 制作大师Ⅱ》。

人物 MAKER

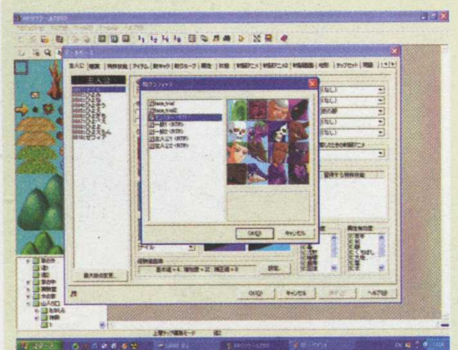

▲游戏实际执行效果很不错吧

《RPG 制作大师Ⅱ》的人物设定中，你可以针对每一位角色，包括主角、伙伴、敌人等，设定生命值、魔力、属性（地火风雷等）、职业、技能、特殊技能习得条件、大绝招、必杀率、状态（毒、眠、麻痹、沉默等）、升级能力值成长曲线、经验值成长曲线等，而角色的发型、脸部五官、肤色、服装、装备、饰品等外观样貌也任你挑选搭配，有了这些巨细靡遗的设定，要塑造出拥有鲜明风格的主角，易如反掌。而达成这样的效果，你所要做的，就是轻轻的一“点”就可以了。

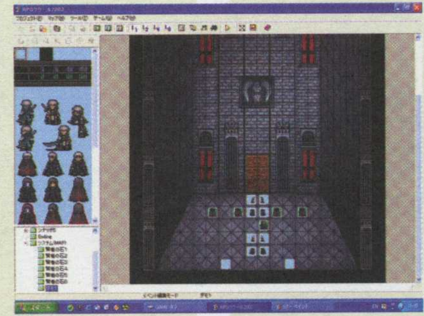
情节 MAKER

一款没有故事情节的 RPG 游戏，就好象是一碗没放面条的兰州拉面一样。在《RPG 制作大师Ⅱ》中，“情节”被视为“事件”而存在。每一段情节——比如基本的逛街、买卖、交谈，到接受古堡里国王指派的任务或下达的命令等，都被视做一个事件；而将这些事件用事件编辑器连缀在一起，就形成了所谓的“情节”。实际上 RPG，尤其是日式 RPG，从本质上说，所有的情节都可以归结为“与某个单位发生了接触，从而引起了另外 N 个单位的变化。”而所谓的分支情节，也无非是“如果……就会……否则”逻辑概念的简单实现。

《RPG 制作大师Ⅱ》的“事件编辑器”把事件分成“地图事件”、“战斗事件”与“一般事件”三大类，“地图事件”就是游戏中的人物在地图上会触发的人、事、物，像是最基本的战斗升级、透过解谜才能开启的地图宝箱、在商店中与 NPC 进行交易、或是从村民的口中搜集重要的情报等；战斗事件则是游戏中所有会触发战斗而产生的事件，包括地图上的行走遇到的随机怪物、或是依剧情需要所安排的必要战斗等；而一般事件则是因剧情的走向而触发的事件。

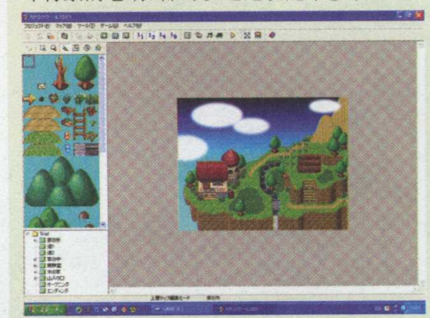

▲给 NPC 选择一张面孔

这次续作除了事件编辑器之外更新增了“迷宫自动生成器”，可轻易设计出大大小小不同种类的迷宫，接着便可完成一张张完整的游戏地图，然后透过点选与摆置，将“地图事件”放入地图中希望触发的地点，便能生成完美的情节。


▲这么宏大的场景也能画出来那！

战斗 MAKER

一款 RPG 当然免不了战斗与升级，这是玩家成就感的主要源泉所在。在《RPG 制作大师Ⅱ》里，一般战斗系统所应具备的效果，比如战斗动画、敌人出现机率与种类、战斗画面特效（包括特效动画、特效音与战斗场面音乐）与战斗地形的设定等等，都能用鼠标简单操作来完成。在战斗画面的制作上，从战斗开始的角色位置、阵形布置，以及效果音和画面的闪烁与震动等简单效果，到角色升级、武器挥舞特效、物品使用、法术施展时可呈现的多达 500 格的动画；甚至是战斗背景的卷动，都可以通过设定来修改。


▲这就是主角的家

素材 MAKER

使用《RPG 制作大师Ⅱ》的都是普通玩家，不可能拥有美工能力，因此人设、效果、场景、地图、音乐、动画等，还得靠软件自带的素材库支撑。值得一提的是，除去软件本身的素材库以外，玩家也可以自行设计素材图案与音乐并引入到游戏中来，而更加庞大的资料库则在网络中，那里有由 R 界玩家所分享的原创素材资源。这一点，可以说是超越了《RPG 制作大师Ⅱ》本身存在的价值。

作为一款“制作游戏”的“游戏”，《RPG 制作大师Ⅱ》赋予玩家的，不是强大到控制世界的能力，而是对想象力极限的挑战。古代大哲有云：人有多大胆，地有多大产，这话没错，兄弟们，抄家伙上吧。■

▼这是在建造一家武器店



1994年1月14日，在PC98系统上，《特勤机甲队》横空出世，当时工画堂之所以推出此款游戏，是看中了占据玩家中绝大多数的男性玩家都对美女和机甲感兴趣，于是就将二者结合起来，成就了一款战术模拟类游戏，不出所料，《特勤机甲队》大受欢迎，在H-game泛滥的pc98系统上杀出一片战术模拟游戏的天地。经过十年六代的演变，"特勤机甲队"系列越来越成成熟，成为一代经典。在2004年的2月27日，工画堂将携《特勤机甲队Ⅵ》归来，以庆祝这款战术模拟名著的十周年生日！



文/卞鸿儒

特勤机甲队Ⅵ

灰暗的和平年代



在"特勤机甲队"四代、五代和五代X版中，2653年3月，欧姆尼联邦和赛菲鲁特共和国在サイフェルト战役后，签署了和平条约，这也预示着约翰•布朗独裁时代的结束，和平的到来……那些总是冲在烽火最前线的第177特务大队的DoLLs队员们，也在完成任务后解甲归田……

可是，战争对人民生活的影响并没有结束，战后人民生活苦难不堪。长达十一年的战争令欧姆尼联邦与赛菲鲁特共和国经济处于崩溃的边缘，战后遗留问题和各政派相互争斗也引起了民众的极大不满。在赛菲鲁特，军队的归来，武装如何解除，战后处理等事务都不能及时解决，这些演变成巨大的社会问题。而联邦军队虽然胜利，可也是元气大伤，复兴和维持治安的工作也令联邦政府感到头痛。为了对付这种窘境，政府又想到了我们熟悉的全天候多目的陆地作战兵器——陆战机甲，而这种兵器的使用者则正是第177特务大队DoLLs！于是，那些尚未完全洗去征尘的DoLLs队员们，又第三次被召集，并准备奔赴新的战场。





3D化的特勤机甲队



工画堂第一次将"特勤机甲队"系列改为3D作战系统，据称，本作已经完全支持DirectX9.0的各项特效，从目前的截图看起来，3D表现力也还算是可以。机甲的外观设计虽然还和2D时代相似，没什么新意，但也说过得去。因为采用了3D画面，战场的真实感相比系列的前作有了很大的提升。

因为本作已经将战斗系统全面转为3D地图的方式，所以战术可能会跟从前略有不同，但是主要模式仍然没有改变：每次作战前还是先由斐安来制定作战立案和作战说明，她会说明每个任务的状况、目的、地形、时间等事项。之后玩家需要在27名队员中挑选你所喜欢的战士，我们可以将她们分为小队形式，每一小队为四名队员。之后就是为机甲搭配上当场战斗所适合的武器并且带上相关道具，接着，作战开始！开始作战后，玩家所控制的是当时队长的机甲，你必须注重以你所在小队的队友的配合，利用切换功能在四名队员中切换，以达到控制全局的目的。



新来的美少女队员



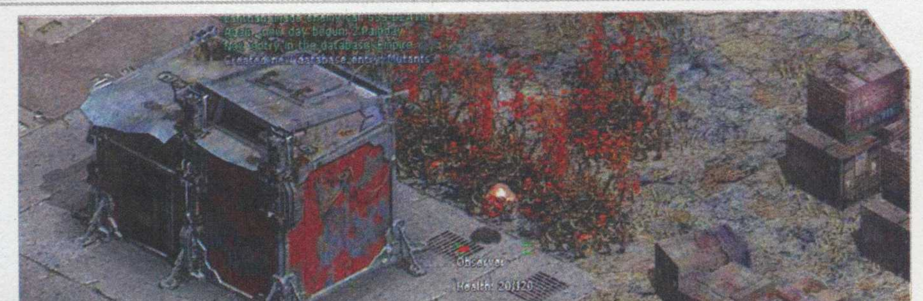
"特勤机甲队"的老玩家们都知道，每次都会有新来的MM加入第177特务大队，本作中，新来的美少女队员多达11名，工画堂的2D手绘水准可谓一流，所以对于MM们的漂亮程度，我们是不需要有任何怀疑的，总之大家又可以准备饱餐秀色啦！当然，本作游戏中，我们熟悉的、前作中的那些MM也大部分不会退役，她们也将会登场，让这个美少女军团一代比一代更加庞大！





由于3D元素的加入，在"特勤机甲队"系列走过的这十个年头里面，本作将是变化最大的一次。这次革命能不能成功，这还要由玩家的投票来决定。不过我相信，可爱美女和超酷机甲的魅力，绝不会因为时间的流逝而减退！■

B ■名称 Metal Heart: Replicants Rampage ■类型 角色扮演〖RP〗 ■制作 Akella ■代理 未定 ■上市 2004.3 ■版本 英文版



文/金祺

金属之心:复制人的暴乱

虽然黑岛已经远去,但是它留下的游戏精神仍然如火把般,指引着许许多多游戏制作人的前路。作为一位游戏主程序师,Alexander Filatow毫不避讳自己对于"异尘余生"系列的喜爱。Alexander供职于俄国游戏公司Akella(该公司的著名作品包括"航海时代"、"海狗"和《加勒比海盗》等)的德国分部,正在加紧制作一款极富内涵的RPG——《金属之心:复制人的暴乱》。从这款游戏身上,我们处处都能发现来自于"异尘余生"的灵感。

异星之旅

在一次星际旅行中,船长Lanthan的太空船因为发生故障,紧急迫降在一个陌生的星球上。为了修复飞船继续自己的航程,他和副手向星球的住民们寻求帮助。此地的住民主要由复制人、半机械人、突变异种和流浪者等多个种族组成,每个种族都有着自己的个人喜好、特殊能力以及强项和弱点:半机械人是优秀的战斗专家,突变异种有着极强的治疗能力,而流浪者则是出色的伪装大师。虽然这些种族彼此间充满敌意,但它们事实上共同分享着星球上的一切并相互依存。







六人小队

在《金属之心》中,你将扮演太空船的船长Lanthan,一位强壮自信的男子。而你的副手Sheris则是一位机智优雅的女性,有了她的帮助,你将可以轻松应对各种突发情况。你和Sheris将在冒险中生死相依,如果其中一个人在战斗中不幸身亡的话,游戏将立即结束。除了两位主角之外,在旅途中,玩家还可以通过各种方式招募其他角色加入来扩充队伍的实力,队伍的人数上限可以达到6个人。在故事中,你所面对的最大敌人是帝国军团,它们正通过武力残暴地统治着星球,除了要修理好自己的飞船外,与星球上的住民们一起推翻帝国的暴政才是终极的目标。

在战斗方面,《金属之心》沿袭了传统的回合制模式,角色行动将受行动点数的限制,如果行动完毕还有剩余点数的话则可以利用点数来进行防御。虽说战斗将是游戏的重要组成部分,但在许多情况下玩家可以通过谈判、偷窃等其他方式来避免战斗的发生,同样可以获得不菲的经验值。



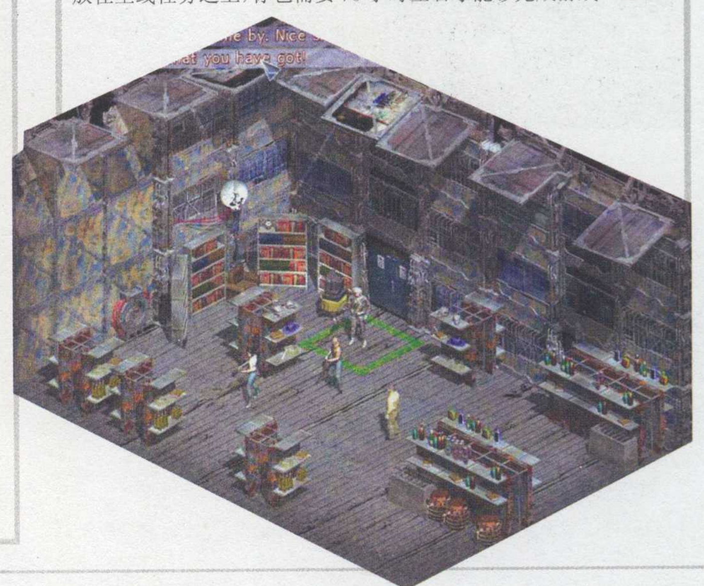
人体植入

由于未来医学的进步,《金属之心》中的角色可以通过在体内植入设备而获得各种特殊能力,虽然要冒产生副作用的风险,但移植依然具有非常大的诱惑力。例如你可以为角色植入电子眼以获得夜视或透视能力;而一个强化肺则可以令你在水中呼吸自如。《金属之心》中的植入设备按照移植难度被分成三类:第一类设备玩家可以在非战斗状态下随时自己完成植入工作;第二类则需要在有医药知识的角色协助下共同完成;而第三类则必须在医院等一些特殊地点才能够进行移植。相对而言,威力越强的植入设备其移植难度越大,风险也就越高。



任务系统

虽然游戏的故事主线非常直线化,不过如果玩家队伍的人员组成以及与不同种族之间的关系不同的话,任务的解决方式和途径将大相径庭。例如为了修理自己的太空船,玩家需要从半机械人那里获取一项特殊设备,如果你同半机械人关系不和,可以选择攻击他们并趁乱窃取设备;而如果半机械人和你关系密切,在与他们交谈后你将获得任务,顺利完成后他们会把设备奉送给你。除此之外,《金属之心》内建了一个支线任务生成系统,只要玩家愿意停留在游戏中,就会不断产生各式各样的支线任务供你完成。不过制作者宣称即使将所有精力都放在主线任务之上,你也需要70小时左右才能够完成游戏。■



■名称 Crusader Kings ■制作 Paradox Entertainment ■上市 2004.4.1
■类型 策略〖ST〗 ■代理 光谱资讯 ■版本 英文版
C+

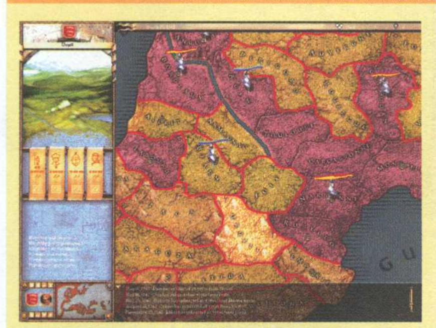


文 / 金祺

十字军之王

瑞典开发商 Paradox Entertainment 喜欢把游戏背景放置在古代和近代欧洲的辽阔版图上，它以著名的策略类游戏"征服四海"而闻名业界。不过，公司在最近两年似乎遇到了不小的问题，原本计划于 2002 年 9 月底推出的新作《十字军之王》一再延期，直到不久之前，Paradox 才正式确认了游戏新的发布日期，全球玩家终于有机会享受 Paradox 所制作的宏大策略游戏所带来的乐趣。

中世纪：欧洲的战国

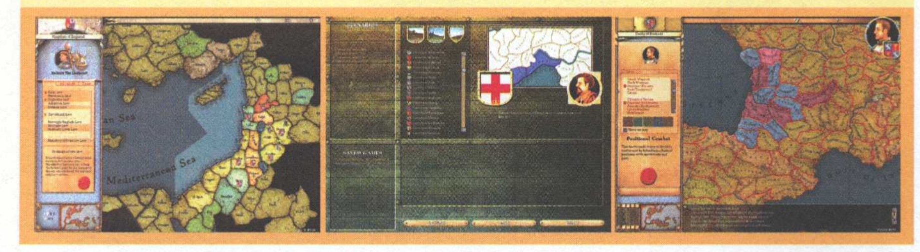


作为一款基于《征服四海》引擎进行开发的即时策略类游戏，《十字军之王》 将背景设定在了 1066 至 1453 年的欧洲，整个版图东以乌拉尔山为界，涵盖了波斯、阿拉伯半岛以及北非海岸等区域。从时间设定上来说，游戏更像是"征服四海"系列的前传。当时的欧洲群雄并起、战事频繁，发生了诸如十字军东征、英法百年大战等重要的历史事件，而制作者正试图通过游戏将这一历史时期完美真实地再现出来。

与"征服四海"相比，制作者在设计思路上有了一定的变化，《十字军之王》 并没有如前作那样将重心完全放在帝国的建设方面，而是更为专注于声望和财富的积累。对于玩家而言，虽然在游戏中依然需要重视疆土的扩张，不过您必须把更多的精力放在如何提升自己的威望和影响力上面，因为这才是称霸欧洲，赢得胜利的关键所在。

教廷：强大的政治势力

作为一款以中世纪欧洲为背景的游戏，《十字军之王》的宗教色彩十分浓厚，包含了各式各样的宗教组织和派系，如何与它们维持良好的关系也将关系到游戏最终的成败。除此之外，游戏中还会有教皇存在，他将在游戏扮演重要的角色，如果玩家表现非常出色的话，还有机会获得教皇的嘉奖。圣堂武士、条顿骑士团、圣地亚哥骑士团等宗教骑士团也将出现在游戏中，你可以选择加入其中的某一方。



贸易：不再是经济的主角

同一般此类游戏相比，在《十字军之王》里贸易的地位有所下降，由于海上运输的不可预知性以及层出不穷的盗贼，中世纪时期的贸易存在着非常大的风险，获得的利益也不够丰厚，因此无法成为玩家的重要资金来源。游戏的经济系统也有了很大变化，每个郡的人口将被划分为贵族、公民、农民和传教士这四种不同的类型，每一类型将根据人口数量为玩家提供金额不等的收益。玩家还可以从军事、工业、文化和商业这四个领域对于自己统治的区域进行升级，每次升级将会花费大量的金钱和一定的时间，当然玩家您也会从其中获得不匪的益处。

对于一些狂热的玩家而言，游戏不到四百年的时间跨度也许还显得略为"短暂"了一些，不过制作者对此准备了不错的解决方案，意犹未尽的玩家可以将自己在《十字军之王》中的存档转换到《征服四海Ⅱ》之中，继续书写自己的光辉史诗。■

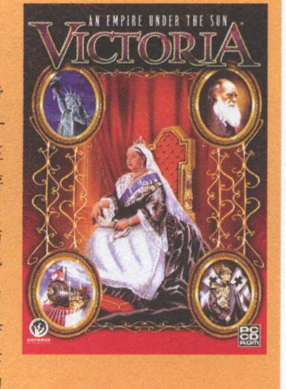
郡：欧洲的战国



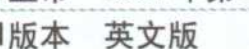
游戏地域将以郡为单位进行划分，每个郡的统治者——诸侯都是一个独立的个体，他们具有自己的军事能力、经验值和忠诚度，会成长、结婚、变老甚至死亡，如果您足够幸运的话，他们会留下子女来继承事业。假使玩家能够善待他们的话，将赢得他们的尊敬和忠心，反之的话则很可能会引发叛乱。因此在游戏中玩家除了施行仁政外还需要注意自己辖下诸侯们的忠诚度，并时刻检查苦心经营的防御体系是否有所松懈。

《十字军之王》中将会出现大量不同的兵种，从弓箭手、刀斧手、长矛手到骑兵等一应俱全。与"征服四海"系列不同的是，因为中世纪的背景，游戏中军队的规模相对较小，人员组成也比较松散。游戏中士兵的募集也将郡为单位进行，每个郡都会根据人口和忠诚度提供一定数量的士兵和可观的税金，以便玩家进行进一步的扩张和发展。

改写鸦片战争的结局
维多利亚：日不落帝国



《维多利亚：日不落帝国》(Victoria: Empire Under the Sun)是 Paradox 在 2003 年末推出的一款策略游戏，基于《钢铁雄心》(Hearts of Iron)的引擎而制作，以十九世纪的世界为背景。对于中国玩家来说，其中比较有趣的设定是可以选择其中的"清朝"与入侵的英法联军一决高下，当然，清朝的军力是很弱小的，可是战略高手们有没有率领大清军队挫败入侵，改写鸦片战争的结局，甚至反攻到英国本土的疯狂梦想呢？觉得自己是真正的强人的话，不妨试试哦。



■名称 Kohan: Kings of War ■制作 TimeGate Studios ■上市 2004年第二季度
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / GoldFox

可汗:战争之王

对于TimeGate Studios而言,2001年发行的处女作《可汗:不朽的统治者》(Kohan: Immortal Sovereigns)绝对称得上一次大胆的冒险,游戏在传统RTS游戏的基础上加入了大量创新元素:简化了微操作并引入了英雄、团队等概念。所幸制作者的尝试最终获得了玩家的认同,游戏在这一年赢得了30多个奖项,其中包括三个由顶级发行商颁布的"年度最佳策略游戏大奖"。也正是因为如此,当"可汗"系列的最新作品《战争之王》(Kohan: Kings of War,后文简称KoW)宣布开发后,我们有理由对其抱有更大的期盼。

专注战斗

鉴于前作良好的市场反响,制作者保留了"可汗"系列的核心游戏方式,同时应玩家要求对游戏系统进行了整合与改进,降低了上手难度并加入了一些全新特性。制作者给玩家的定位是一位骁勇善战的将军而非事必躬亲的市长,游戏中你无需在资源采集等方面花费太多心思,只要专注于战斗就可以了。KoW将把玩家重新带回可汗那神秘魔幻的世界之中,作为一名不朽的勇士,你将率领自己的大军同法力高深的魔鬼进行一场惊天地、泣鬼神的大战,阻止它毁灭世界的计划。







不可逃避的3D化

同前作相比,KoW的最大变化无疑体现在画面方面。得益于Gamebryo引擎的强大效能,游戏完全进入了3D时代,呈现在我们眼中的Khaldum是一个美丽、真实、动态的世界。清风拂动、树枝摇曳,鸟儿在天空自由翱翔,野兽在原野中悠然漫步,空中白云蔽日,在大地上留下了片片阴影。游戏中将会出现热带、沙漠、极地等场景,各个场景之间不仅地形地貌大相径庭,还会有自己独特的天气现象。地形地貌对于战斗也会产生影响,例如在森林中作战时对于防守一方将更为有利,队伍穿越沙漠时的行进速度将会有所减缓。

专注战斗

KoW的另一个显著变化是游戏中的城市已不再仅仅是图标而已,它已经成为了一个四周有坚固城墙保护的真正实体,城市中则坐落着各式各样的建筑。每个城市都有一定数量的工人和卫兵,当玩家选择在城内建造建筑后工人们将出现在指定地点进行建造,一旦城墙或是建筑遭到损坏后他们也会进行修理;卫兵则是整个城市的守护者,在城市遭到攻击他们会整装上阵,用自己的鲜血保护家园。以上这些都是由系统自动完成的,玩家对此无法进行干预,因此你可以将所有精力都投入到征服和探索之上。

攻城须知

城墙的出现使得一种名为攻城机器的全新单位被引入了游戏中,游戏中的每一个种族都有其专属的攻城机器,如Drauga的Behemoth,不死族的Bone Golem以及人类的攻城战车,在它们的协助下攻城一方将如虎添翼。游戏中若想将敌人的城市占为己有,玩家必须首先攻破对手的城墙,随后击退守城的士兵并最终控制城市的核心。在夺取城市后,你还将同时获得对手城中所拥有的各种建筑和技术。不过在攻城时玩家不应大肆破坏,否则在占领城市后你将发现自己所拥有的不过是一片废墟而已。

双重属性决定的作战方

KoW中存在着Ceyah、Council、Nationalist、Royalists、Fallen5个宗派,以及人类、不死、阴影和Drauga、Gauri、Haroun共6个种族。宗派代表本方在游戏世界中的政治取向并决定了所能招募的英雄、可研究的技术和附加单位;而种族则决定了己方的核心单位、建筑类型以及城市布局,不同种族的作战策略和采集利用资源的方式也有较大差异。游戏中每个宗派都有2至3个种族可供选择,制作者计划提供13个种族与宗派的组合,玩家可以根据自己的喜好进行选择。



永远的英雄

KoW中英雄的地位得到了进一步提升,游戏中将有60余位英雄人物登场,其中一部分我们已经在前作中见过,不过更多的将是新面孔。每位英雄都拥有自己独特的魔法和战斗技能,他们将成为玩家战斗中最值得信赖的帮手。游戏中英雄是不朽的,即使在战斗中不幸失败,他们也不会真正死亡,你可以花钱将他们重新招回自己的队伍之中,通过战斗英雄还可以获取经验值来提升自己的力量。■



如今的军事模拟游戏只要一与“美军官方训练软件”扯上关系，其效果就足以胜过任何强力广告，弄得人家以为老美的训练场建得像机厅一样。《全频战士》（Full Spectrum Warrior，以下简称FSW）当然也不例外，它看起来有点像团队射击游戏，但实际玩起来却完全不是那么回事，它的头衔是E3 2003最佳原创游戏，相信普通玩家更看重这个头衔，而不是老美是不是真的用它来训练大兵。



文/十大恶劣天气

全频战士

间接指挥

FSW的战斗在中东某个独裁国家展开，玩家所率领的是美军101空降师的8名士兵，他们分为Alpha与Bravo两个四人小组，每个小组包含有一名狙击手、一名装备M-240G7.62MM机枪的火力支援手、一名使用M4步枪的射击手与一名在M4步枪上加装榴弹发射器的掷弹手，游戏的操作相当另类，你可以用第三人称尾随视角来指挥自己的士兵冲锋陷阵，甚至可以切换到第一人称视点来观察战场上的风吹草动，但整个游戏过程中你却不能手动放一枪，因为这是一款有着传统动作游戏外衣的标准战术策略游戏，也因此获得了E3 2003最佳原创游戏的称号。游戏进行中鼠标用于视点的切换，右键用于战术动作菜单的打开，而本用来当作扳机的左键则用于选定各种战术命令。这种间接指挥方式可以追溯到2D时代的《霹雳小组》，而今天，THQ让这种实时策略以3D的方式得到了重新演绎。







进入游戏后，你会发现一个绿色的光标，这个光标就是屏幕中大兵们的“指挥棒”。光标直接点选士兵，然后在目标地点上再次点击，士兵就会向目标地点运动，FSW的PC版还支持用鼠标对数名士兵的全选，这就让团队战术更能得心应手的实施。四种基本战术动作（前进、掩护、压制、后撤）是通过屏幕右下方的十字罗盘显示的，选中一个战术后，罗盘会变成细致的战术表单供玩家选择。在执行移动命令后，士兵们并不是傻乎乎的奔向目标地点，他们会根据周围的环境采取适当的运动方式，例如当点选远处的一面墙壁后，士兵们会迅速跑到墙壁以贴墙半蹲姿待命，排头的第一名士兵则会将头探出墙角观察敌情。在长距离运动时，士兵们还会结合地形相互掩护进行机动。以最常见的2X2交叉跃进战术动作为例，玩家可以选择“火力优先”与“警戒优先”两种掩护方式。这些复杂的AI可以最大限度的避免玩家不必要的损失。

除了第一、第三人称尾随视点，在一些战术价值极高的地形上还有专门摄像机。在执行团队命令的时候，玩家还可以使用上帝视角。当士兵分散到各个角落去执行战术任务后，游戏可以在各个士兵之间进行流畅的切换。有意思的是，制作组在游戏中加入了RTS游戏中才有的“战争迷雾”设定，没有到达过的区域在小地图上只是一团漆黑，玩家也无从了解己方士兵视野以外场景中敌情的变化，这就让玩家对整个战场态势的掌控能力提出了更高的要求。战场上还会出现国际维和部队与中立的民兵组织，由于“战争迷雾”的存在，你还需要防止误击事件的发生。如果识别友军后帮助他们完成一些任务，你还会得到国际部队的补给，甚至可以得到空中力量的支援。

瞬间决定

“瞬间的决定”是Pandemic工作室在E3上提出的一个关键词。FSW中敌兵采用了区域联防战术，一块战场上被分割为若干区域，每个区域都具备不同的战略价值，当玩家对一块区域实施突击后，周围区域中的敌人会根据该区域的价值来进行不同规模的增援，因此被敌人包夹、切断后路等情况将是家常便饭，当然，如何选择薄弱点对敌实施分割也是玩家的必修课。当这些情况发生后如何在最短时间内采取最有效的策略，这就是“瞬间决定”的内涵。所幸的是，FSW中的士兵明白“军人的天职是服从”这句话的含义，他们不会抗命不尊，但一旦玩家的策略连连失误，这就会给士兵们的士气带来影响，最终影响到后续命令执行的效率。当有士兵受伤或者死亡后，如果抛弃战友不管也会给士气带来严重影响，你需要尽快将丧失作战能力的战友送到地图上绿色的撤退区域，每送出一名战友需要两名战友抬担架，这就意味着每损失一名士兵就相当于让玩家在一段时间内失去三个人的火力。而过多的伤亡意味着任务失败，在战役中接连不断的伤亡就意味着游戏结束。还要特别提及的是，游戏中的士兵没有血槽的设定，这就要求玩家根据队友的语言、身体姿态来判断他们的受伤程度，细致的照顾好每一个士兵，在FSW中不再是漫不经心的扫一下HP条那样简单了。



图标化人机界面

敌我双方的头顶在战斗中会出现不同颜色的图标。在真实的巷战中经常会出现看得到敌人却由于射击角度关系无法消灭的情况，此时我方两个小组会出现图标，有绿色图标的小组表示他们占据更佳的射击位置。在不明敌人分布的情况下实施突进，己方每个士兵头上会出现红、黄、绿三种颜色的图标，它们表示士兵是否有效的利用了掩护。在获得GPS装备后，地图中未探索地域的敌人数量会用三种颜色的小点表示出来，敌人头上带颜色的竖条来为你指出这方面的情况，红色指明敌人的数量极多，黄色则表明有一些敌人，而绿色则表明你的部队可以完全消灭他们。■

B+

■名称 Perimeter ■制作 K-D LAB ■上市 2004年第二季度
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / GoldFox

周界







乌克兰厂商K-D LAB开发的即时战略类游戏《周界》(Perimeter)在2003年的GDC和E3大展上大放异彩,以其新颖的设定和独特的构思吸引了与会者的目光。游戏的优异表现甚至引起了著名游戏发行商Codemasters的关注,通过签署协议,该公司已经获得了游戏的全球发行权。

星际殖民梦想

随着生态环境的恶化,人类最终决定离开已经处于崩溃边缘的地球,到宇宙中寻找新的家园。这是一次壮观的星际迁移,载着无数人民的太空堡垒义无返顾地向遥远的外太空进发了。而随着航程的延续,人类各个派系之间产生了分歧,有些派系继续坚持寻找新世界的主张,而另一些则建议返回地球重建家园。而作为其中某个派系的领袖,玩家所需要做的就是带领人民探索神秘的未知世界,建立基地采集资源,同其他派系及外星生物进行殊死战斗,最终完成自己的梦想。

"周界"的定义

"周界"指的是一种特殊的防御力场,游戏中一旦玩家建造了相应的设施并拥有充足的资源,你就可以随时启用这种力场,在它的保护之下玩家将可以轻松抵御绝大多数武器和单位的攻击。威胁仅来自于两方面:另一个周界或是某些可以钻入地下攻击的单位。不过维持周界需要消耗大量的资源,同时启用周界后敌我双方单位都无法出入被保护区域,这将在一定程度上限制玩家的发展,因此游戏中如何发挥周界的威力将变得非常关键。

科幻题材的技术优势

《周界》的另一个亮点是它独到的单位组合模式,在你的兵营中仅可以生产战士、军官和工程师3种基础单位。不过通过某些特殊的"配方"玩家可以将基础单位组合成各种高级单位,它可能是坦克、飞机或是火炮。通过研究玩家可以不断获得新的技术以便合成更多类型的高级单位。只要拥有足够的资源,你就可以根据战局的变化随时将各种单位进行重新组合,调整自己的作战方略。玩家可以将自己的重型坦克转换为飞行单位,飞越山脉后再将它们组合成远程火炮,从远处给敌人的基地施以致命一击。

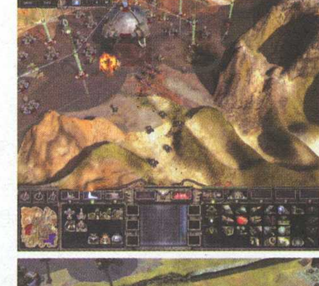
虽然在基础单位和部分高级单位方面完全相同,但派系之间的差异依然很大。有的派系在技术上占有优势,而另一些则具备强大的精神控制力,能够驱使外星生物为自己卖命。每个派系还会拥有一套自己专属的超级武器。《周界》的平衡性作得非常出色,游戏中并不会出现所向披靡的终极武器或单位,每种武器和单位都会有自己的长处和弱点。例如有些武器可以对建筑物造成极大的伤害,但是却很难击中一些灵活的单位;有的单位对付地面部队非常有效,但是遇到空中单位就无法发挥了。因此在游戏中玩家必须做到扬长避短,才能获取战斗的胜利。



在AI设定方面《周界》的表现同样出色,你的对手将变得非常机智顽强,它会随时观察玩家的发展和行动,并据此采用相应的战术。例如通过侦察得知你正在组建一支庞大空军后,电脑会迅速将自己的队伍结构改建成对空部队来应对。■

"抢地盘"的游戏

与同类作品相比,《周界》最大的亮点可算是自己的能源采集体系,制作者屏弃了RTS游戏中常见的资源采集方式,将能源采集同玩家占领的土地联系在了一起。同一般RTS不同,《周界》中玩家的建筑只能够建造在自己的领地之上,而某些特殊的建筑则可以帮助玩家扩张自己的领地范围。玩家所占据的土地越大,能够获得的资源也越多,有了充足的资源后你可以进行科技研究、建造建筑并组建军队,进而占领更多的领土。《周界》的单人模式包含30个左右的任务,玩家需要在许多奇异的世界中进行战斗,每个世界都有自己的风格和特点,你必须因地制宜选择合适的策略。游戏也提供了多人模式支持,允许最多4位玩家通过因特网或是局域网对战。









文/神之影

战士:二战英雄

规模盛大的游戏展览不仅是一些老牌代理商展示自己实力的时机,也是一些无名开发商寻求游戏代理商的最佳机会。Codemasters作为英国最有名的游戏开发代理商就对在展览中购买游戏颇感兴趣,不仅在GDC(游戏开发者会议)上购买了科幻即时战略《周界》(Perimeter),还在E3开展前宣布将会在这次展览中买下几款游戏。前些日子,Codemasters履行了自己的诺言,在俄罗斯代理商1C手中取得了《战士:二战英雄》(Soldiers: Heroes of World War II,后文简称SHoWW2)的全球版权。有意思的是,先前购买的《周界》初步指定的代理商也是1C。SHoWW2是由一个没有任何经验的乌克兰开发小组Best Way所开发的,究竟是游戏的什么地方吸引了Codemasters的注意?

二战,依旧是二战

SHoWW2在未被Codemasters购买前一直使用"Outfront"这个名字,"Outfront"翻译过来就是远离前线的意思,这跟"盟军敢死队"的《深入敌后》(Commandos: Behind Enemy Lines)有着异曲同工之处。这个名字也大概体现了游戏的意图,需要玩家控制处于敌后区的单人或小分队,突破重重障碍,逃回自己的基地。游戏一共有30个以上的任务,它们按照英国、德国、苏联、美国这4个国家而分成了4个部分,虽然任务和国家不同,但都离不开游戏的宗旨——逃跑。其中苏联部分的一个任务就是让玩家控制一名坦克指挥官,当他从被摧毁的坦克残骸中爬出来的时候,不得不千方百计越过敌人的重重防线,回到本方战区。这与《战俘》(Prisoner of War)有点相似,不同的是,坦克指挥官需要游击队的帮忙才能逃离魔爪。游戏任务的完成非常开放,它没规定一定要使用某种战术,只要考虑周全恰当即可。

创新的玩法让人佩服

如今的游戏逐渐向多元化发展,几种模式同时在一个游戏中并存,比如《野蛮人》(Savage: The Battle for Newerth)、《圣女贞德》(Wars and Warriors: Joan of Arc),游戏中既可以玩即时战略,也可以玩动作冒险。而这次的SHoWW2更厉害,就连著名游戏网站IGN也评价它为《盟军敢死队》、《混乱战士》(Soldiers of Anarchy)、《隐藏与危险》(Hidden & Dangerous)三者的结合体,也许这就是让Codemasters动心的原因吧!游戏主要分为两种模式,团队模式和单人控制。在团队模式中,你将控制一支小分队,给每人分配任务,在哪里守侯、哪里开火等等,或者全体一起行动;而在单人控制中,则是直接控制某个单位,但观察视角产生了变化,可以选择第一人称或上帝视角。如果进入第一人称,你将无法行动,只能拿起枪瞄准敌人的头来打:如果进入上帝视角,你的视野将变得最为宽阔,能够自由地行动,同样也能开枪射击,只是精确度稍差。游戏里出现的车辆和武器分别达到了100种和25种,当玩家处于手无寸铁的时候,可以霸占任何武器和车辆。武器在那里就不多说了,重点要说说车辆,每一部车辆都有自己独立的部分,比如坦克的链条、汽车的轮胎,要是你开着汽车,轮胎被人打掉了,那就等着挨枪子儿吧!







考验开发组的实力

因为游戏可以在多种视角中转换,这得需要高超的技术和强大的引擎。这点倒是可以放心,国外知名游戏媒体在游戏开发阶段曾亲临观看,并在评测报告中对此予以充分的肯定。有了强悍引擎的支持,游戏里所有能看到的建筑都能够被坦克摧毁,而且还有昼夜之分,有些时候要在一片漆黑的夜里执行任务。







电脑AI表现出来的行动也很有意思,只要跑步的声音在敌人的听力范围内响起,都会引起敌人的高度警惕,他们会展开搜索,如果你躲在某死角并被他们发现,敌人甚至会狡猾地守在出口,等你出来送死。更夸张的是表现在火拼的时候,对方会让几个人利用交通工具的掩护与你展开纠缠,而另外几个人则是慢慢从侧面靠近你,这一切都太有意思了。■

B
■名称 Massive Assault ■制作 Matrix Games ■上市 2004年2月(国内)
■类型 策略〖ST〗 ■代理 东方娱动 ■版本 英文版

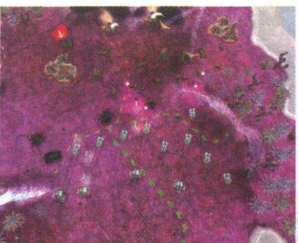


文 / Oscar

沉重打击

自第二次世界大战结束后，人们曾经推测过，第三次世界大战将会怎样开始。在过去的五十年间，至少有十几次事件有可能触发第三次世界大战，特别是在苏美冷战的紧张时期，更是有箭在弦上之势。尽管人们都清楚这场战争的爆发将会是所有战争的终结，但是又不禁时常设想战后的世界将会如何。基于此种念头，很多经典的故事与游戏曾经被先后呈现在读者与玩家面前，而如今 Matrix Games 又将他们对第三次世界之后的推想制作成了回合制战略游戏《沉重打击》(Massive Assault，后文简称 MA)，为玩家们带来更为紧张激烈的全新战争体验。







多样化的游戏模式

MA 有三种单人游戏模式，分别是单关模式(Scenarios)、世界大战模式(World War)和战役模式(Campaigns)。在单关模式中，玩家将作为自由国家联盟一方来完成发生在六个行星部分区域中的 24 个任务。而在世界大战模式中，玩家既可以作为自由国家联盟一方，也可以作为幻影同盟一方，与电脑对手进行直接的冲突较量。在战役模式中，玩家则需要按照故事情节的发展，解放单关模式任务中的整个行星。此外，游戏还提供了由五个任务组成的训练关战役，以及通过局域网或者因特网进行连线作战的 Hotseat 模式。

独特的政治外交系统

MA 在战略设计上采用了独特的政治系统。整个行星地图由边界线划分出多个国家，每个国家都有一座首都城市。通常情况下，每个国家都会秘密地支持自由国家联盟或者幻影同盟。在游戏开始的时候，玩家需要尽快查找出与自己同盟的国家。这个工作可以通过对每个国家进行攻击，然后观察他们各自的反应来完成。当最初的战略回合结束之后，玩家便能够逐个找到与自己联盟的国家。如果玩家的部队攻击一个敌对的联盟国家，那么敌人将会立即与玩家展开激烈的战斗。每次游戏重新开始时候，秘密国家联盟都会在地图上重新分派，因此每次游戏的时候都玩家将有略微不同的体验。

发生在太空的第四次世界大战

在 2056 年，第三次世界大战结束两年之后，地球上的国家联合在一起，创建了自由国家联盟(Free Nations Union)。在随后的三十年间，无论是在科学技术方面，还是在太空探险方面，人类都取得了大踏步的飞跃。不过，从 2090 年开始，一个叫做幻影同盟(Phantom League)的秘密组织开始对自由国家联邦发动了恐怖袭击，挑起了各国间的矛盾，而第四次世界大战的爆发似乎在日益好战的国家之间不可避免了。恰恰此时，在多年前进行的一项太空纵深探险任务传来了消息，探险者们找到了一个适于人类居住且资源丰富的星球。于是，国家之间的战斗被淡忘了，人们开始大批移民前往新的星球，成百上千万的人们找到了新的家园，并且开始了新的生活。不过，隐藏在幕后的幻影同盟并没有放弃独裁统治的念头。在新世界中，他们开始了与自由国家联邦的再度较量。因此，在游戏中，玩家必须领导自己的军队消灭邪恶的幻影同盟，保卫自由民主的社会，而这场战争则被称为第一次新世界大战。

全方位的兵种设计

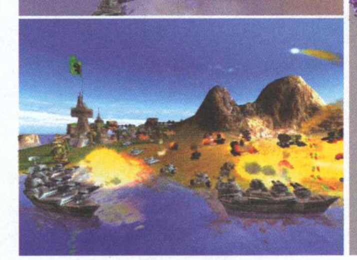
在 MA 中，自由国家联盟和幻影同盟两方面都可以通过购买部队来充实自己的军事实力。在游戏中，一共有 26 种部队，自由国家联盟和幻影同盟每方各有 13 种部队。每种部队都具有五项属性，在购买的时候可以显示出来，分别是生命值、每个回合的移动力、伤害值、火力距离和价钱。玩家可以在完成了对自己国家的控制管理之后，在每个回合结束的时候购买新的部队。在游戏中，每个国家的首都城市上方都将显示出一个美元符号，这些钱可以用来购买部队。不过，首都城市中的钱数是有限的，最后有可能被用光，因此在使用的时候必须精打细算。

总之，MA 是一款优秀的回合制战略游戏。或许喜欢《神话时代》(Age of Mythology) 这样的即时战略游戏或者偶尔玩一玩战略游戏的玩家对它不会产生太大的兴趣，但是喜欢体验整体战略把握的玩家一定会喜欢此款游戏，并且从中获得极大的乐趣。■

太空星球地形迥异

MA 中共有六种不同的地形，分别对应新世界中各种各样的行星地貌。在游戏中，玩家将分别在冰雪遍野的行星 Antarticus、大片陆地和海洋相交错的行星 New Paradise 以及遍布高山峻岭的行星 Anubis 上进行战斗。每个地图都表现出自己独特的优劣设定。例如，Antarticus 和 Bizarria 空间狭小，适宜直截了当的正面冲突，而 New Paradise 和 Wasserland 这样的大行星，则需要占领大片的土地和海洋，才能最终占领星球。





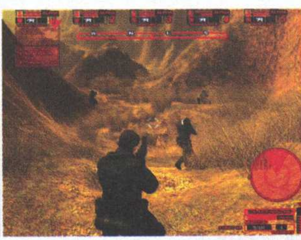




文 / Oscar

阿尔法黑色零点:无畏协议







两年前,《阿尔法黑色零点:无畏协议》(Alpha Black Zero: Intrepid Protocol,后文简称ABZ)还只能算是一个前景并未可知的MOD包;而在它的第一批游戏图片正式推出之后,没有人会怀疑,这款游戏将能够从众多的同类游戏之中脱颖而出。使用Croteam的《英雄撒姆》(Serious Sam)引擎,Khaeon Games正在开发制作的ABZ很可能成为2004年度最为有趣、最为吸引人和最为令人意料不到的游戏之一。

随心选则的游戏形式

在游戏的预览测试版本中,玩家能够体验到主要为室外场景的Dark Citadel地图中的部分关卡。在开始行动之前,游戏将简要地向玩家介绍任务梗概,并且提供给玩家所率领的小组三种不同的武器选择,分别是隐秘行动所使用的武器,标准武器和重装武器。根据武器使用的不同方式,玩家可以选择按照自己喜欢的形式来进行游戏,或者是将其作为全动作游戏,或者是战术射击游戏,再或者是隐秘行动游戏。

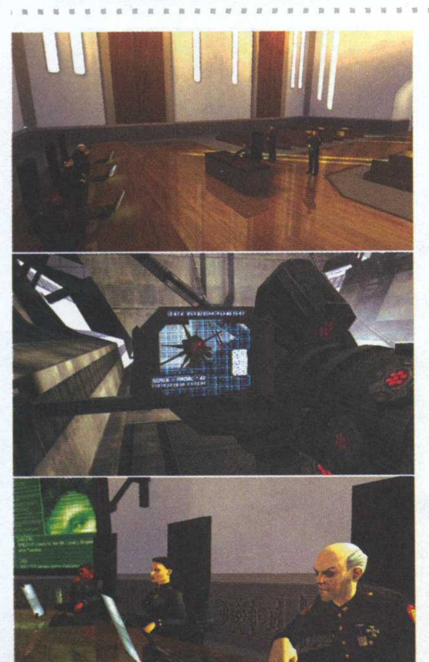
很明显,隐秘行动所使用的武器非常适合于那些喜欢偷偷行动的玩家,整个小组都将配备上具有消音功能的武器来完成一系列的任务。而标准武器则包括攻击步枪、狙击步枪以及一些威力较强的武器。至于重型武器,正如其名称所示,将给玩家配备上威力强劲的攻击武器,比如无坚不摧的短管转轮机枪,打起仗来非常过瘾。一旦玩家选择了自己所偏爱的武器类型,游戏便正式开始。

机智狡猾的人工智能

在AI方面,敌人部队的行动和玩家自己小组的行动都表现得非常出色。在基本的关卡中,如果敌人将手榴弹投掷到队员的附近,那么队员将自动寻找掩护,躲避敌人的攻击。当然,敌人遇到这样的情况也会如此行事。在交战的时候,双方都会利用适当的掩体,包括周围的植物和建筑物,在确保自己安全的情况下,向对方发动攻击。或许有些玩家认为这并不算什么,因为很多游戏中电脑的人工智能水平都达到了这种程度。其实ABZ中人工智能最主要的特点还是表现在战术的使用方面。有时,即便是在普通难度的关卡中,玩家也会对敌人所运用的游击战术感到吃惊。

与大多数动作射击游戏不同,在那些游戏中玩家能够在行进过程中捡到很多弹药和额外的武器,而在ABZ中,主要武器和辅助武器的弹药是有限的。通常,为了得到更多的弹药,玩家必须贯穿整个关卡寻找各种各样的箱子,从中获取自己所需的补给。

与《英雄撒姆》相似,ABZ的画面特点主要体现在广阔的室外环境上。游戏中的地形被描绘得极为细致,不但有交错的山脊、山谷和丘陵,还有很多宽敞的开放区域。当人物角色行动的时候,自己的影子会细致地倒映在地面上。还好,从目前的测试版本来看,即便是在激烈的战斗当中,游戏也不会出现任何间歇和卡壳现象。此外,游戏中的角色造型和武器模型也制作得非常出色,纹理细腻流畅,看起来极具真实感。



机动灵活的命令方式

在游戏中,玩家将扮演代号为"阿尔法黑色零点"五人小组的指挥官Kyle Hardlaw。作为指挥官,玩家能够向自己的队员发布各种各样的命令,比如告诉队员停留在自己的位置上或者重新编队。特别是命令队员以三种不同的开火方式攻击敌人,是玩家指挥自己的小队获取战斗胜利的关键因素。首先,还击(return fire)模式是基本的开火方式,当被敌人发现并且遭到敌人攻击的时候,可以采用此种方式向敌人开火。准确射击(precision fire)模式是保存弹药的开火方式,当队员行动的时候,先是发现目标,接着瞄准,然后射击,以提高命中率和子弹使用率。压制射击(suppressive fire)模式是攻击力最为迅猛的开火方式,队员将向遭遇到的敌人发射出地狱般的火力,将敌人打得四散奔逃。除了发布命令之外,玩家在游戏中还能够直接控制五个队员中的任何一个。由于一个队员不能配备多种武器,因此玩家可以有效地通过选择控制不同的队员来转换枪支的使用。

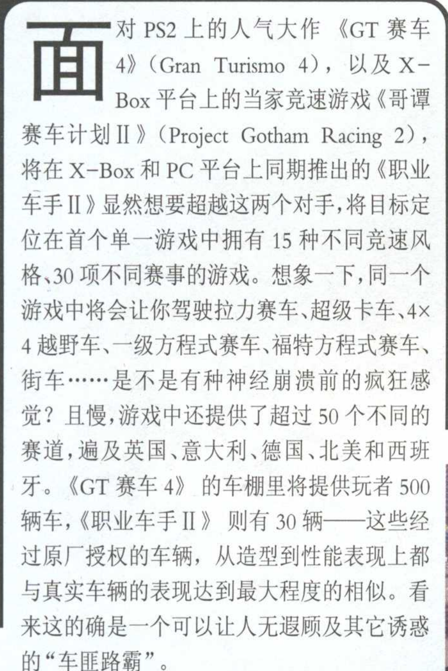


除了单人游戏之外,ABZ还将提供一个合作游戏模式,允许最多五个玩家连线游戏。虽然在目前的预览测试版中还无法使用,但是非常值得期待。据游戏开发者称,整个游戏将包括17个室内或室外的不同任务,游戏时间大约为50个小时。此外,MOD工具,例如Serious Editor,不会随着游戏一起直接推出,但是想必会在游戏上市之后提供网上下载。如今,ABZ的制作已经进入了收尾阶段,这款精彩的动作射击游戏很快便会呈现在广大玩家面前。■



文 / 黑鹰

职业车手 II

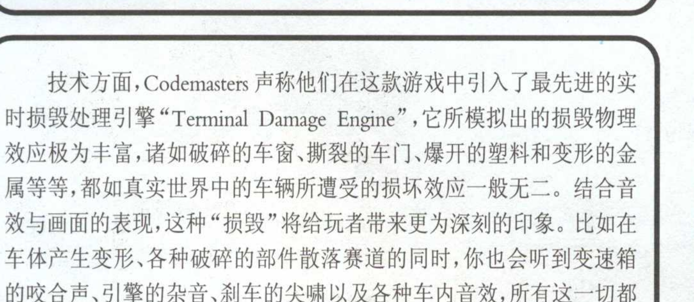


面对PS2上的人气大作《GT赛车4》(Gran Turismo 4)，以及X-Box平台上的当家竞速游戏《哥谭赛车计划II》(Project Gotham Racing 2)，将在X-Box和PC平台上同期推出的《职业车手II》显然想要超越这两个对手，将目标定位在首个单一游戏中拥有15种不同竞速风格、30项不同赛事的游戏。想象一下，同一个游戏中将会让你驾驶拉力赛车、超级卡车、4×4越野车、一级方程式赛车、福特方程式赛车、街车……是不是有种神经崩溃前的疯狂感觉？且慢，游戏中还提供了超过50个不同的赛道，遍及英国、意大利、德国、北美和西班牙。《GT赛车4》的车棚里将提供玩者500辆车，《职业车手II》则有30辆——这些经过原厂授权的车辆，从造型到性能表现上都与真实车辆的表现达到最大程度的相似。看来这的确是一个可以让人无暇顾及其它诱惑的"车匪路霸"。



游戏的多人游戏联机功能被作为一个重要的开发目标，PC版本的联机功能毋庸多谈，其在X-Box版本上也可以通过网络联机功能支持多达12至16人同场竞技。随着你在游戏中的职业生涯推进，你还可以自己举办比赛，决定谁能加入而谁靠边站。说起职业模式，也许铁杆玩家对这些东西不会那么感冒，但对于大多数的玩者来说，其前作的剧情模式仍然是最令人印象深刻的游戏内容之一。此次的剧情讲述的是，玩者作为一个向往成为F1车手的年轻人，如何一步一步实现自己的梦想——没错，你需要钱，大量的钱，为此你参加了各种锦标赛、冠军杯赛并遭遇到各种事件。与那些强调高自由度并结合了动作、冒险内容的"泛赛车"游戏不同，《职业车手II》仍然是一个严谨的纯竞速游戏，因此这些贯穿单人职业游戏生涯的剧情内容，并不会干扰你对速度的纯粹追求，只需轻松的享受你的"生活"，然后在真正的较量中追逐胜利。





技术方面，Codemasters声称他们在这款游戏中引入了最先进的实时损毁处理引擎"Terminal Damage Engine"，它所模拟出的损毁物理效应极为丰富，诸如破碎的车窗、撕裂的车门、爆开的塑料和变形的金属等等，都如真实世界中的车辆所遭受的损坏效应一般无二。结合音效与画面的表现，这种"损毁"将给玩者带来更为深刻的印象。比如在车体产生变形、各种破碎的部件散落赛道的同时，你也会听到变速箱的咬合声、引擎的杂音、刹车的尖啸以及各种车内音效，所有这一切都提供给玩者以最传神的"受伤"感觉。为了完成比赛，就务必要小心驾驶，半路上以120英里的时速撞上护栏，你的比赛就一定会泡汤哦！





如此众多的赛车、赛事与赛道类型，野心勃勃的Codemasters最终能否保证《职业车手II》能将它们各自的特色充分表现出来？在前作中他们做的不错，这一次，让我们看看他们将如何超越自我吧！■

B+	■名称 Sacred	■制作 Ascaron GmbH	■上市 2004年第二季度
	■类型 角色扮演〖RP〗	■代理 阳光娱动	■版本 中文版





文/孤独枪手MDK

圣徒

基于中世纪幻想和魔法世界的角色扮演游戏《圣徒》(Sacred)已经延期到今年春季发售，这款游戏我们曾经在去年做过报道，旧译为《神圣》。游戏的内容部分大家可以参看2003年10月号的《家》，因为游戏中的角色设定是同类游戏中比较具有特色的，所以这次为大家专门做一个介绍。

Gladiator 斗士



The Gladiator

斗士擅长近身格斗，也是武器专家。天生大力，可以使用大型的武器，针对各种武器还具有他独有的“特殊动作”。空手时斗士能使出肘击、投掷敌人等动作。投掷有两种不同的形式，在揪住敌人后可以旋转一圈将之甩出，也可以将敌人高高举过头顶然后奋力掷出。斗士还有一些有趣的攻击，例如抓住敌人的咽喉举起来狠狠地揍他的脸，或者一拳把敌人打到空中摔在身后的地面上。此外斗士还可以将手中的武器掷向敌人，一击致命。

Battlemage 魔法战士

魔法战士没有任何的“特殊动作”，但是有大量的魔法可以供他支配。基本的魔法包括火球、火圈、火墙、火盾、隐形等，这些法术可以有效的保护自己。魔法战士还可以召唤光束、旋风、流星雨攻击敌人，制造地裂、将敌人石化，甚至向敌人施放迷雾。在无法使用法术时，魔法战士也可以用基本的刀、剑和敌人周旋。



The Magician

Dark Elf 暗黑精灵

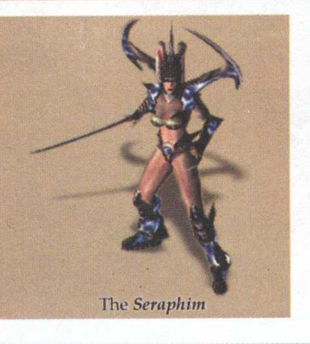


The Dark Elf

暗黑精灵是刺客和技击专家。他最喜欢的武器是匕首，同时也擅长使用单手或双手的剑、斧、矛、钩爪等等，也可以徒手攻击。暗黑精灵的攻击动作十分多样，可以同时攻击连片的敌人。此外他有一些特有的技能，例如在黑暗中隐形、用毒迷倒敌人、施放迷雾使敌人找不到目标、释放闪电使敌人暂时失明等。暗黑精灵还擅长使用火药，可以向敌群投掷炸弹或者埋设地雷。

Seraphim 六翼天使

六翼天使是神秘天使的信徒，她是高级武士，也是魔法专家，是名副其实的全能战士。她可以进行远距离的魔法攻击，近身作战时也是十八般兵器样样精通，能够使用刀、剑、斧、矛、鞭子钩爪等各种武器。六翼天使的攻击有回飞盾、旋转飞爪、闪电爪等。她的魔法包括地震、光盾等，有趣的是，她还可以施放魔法，让中招的敌人暂时的倒戈相向。



The Seraphim

Vampiress 吸血鬼

吸血鬼是武士和吸血鬼的结合体。白天的时候她是一名武士，晚上则变成残忍的吸血鬼。在人的形态下，她的主要武器是剑、矛、弓等武器，可作远程和近身的攻击。夜晚变身后她将具有吸血鬼特有的超能力，如吸血(在白天变身为吸血鬼但会在某项数值降低后重新变回人形)、召唤狼群(支援作战)、狼眼(在黑暗中看得更远)、惶惑(敌人的首次攻击不会击中)、瞬移等。吸血鬼形态下的攻击力和攻击面都更大和更广。



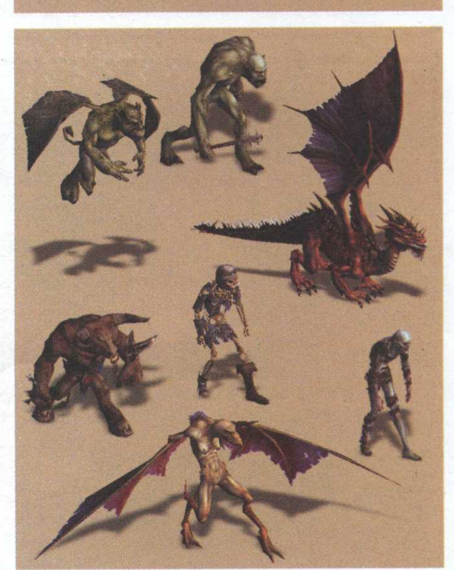
The Vampiress

Wood Elf 森林精灵



The Wood Elf

森林精灵是猎手以及使用自然魔法(Elemental Magic)的专家。其长项是对各种弓弩的使用。在战斗中森林精灵首要的武器是弓箭，以其精准的箭法在远距离给敌人造成伤害。森林精灵可以发射多支箭头同时击中敌人，有的箭头还能穿透敌人的身体击中他身后的同伴。森林精灵的魔法攻击大多是防御性质的，例如驯服攻击的动物、变色隐身、用风暴阻挡敌人的进攻，以及召唤战马逃离包围圈等等。森林精灵也可以附体在某种动物身上，利用敌人的不备探索更广阔的区域。





天方夜谭 Online

文/猫灵

我从小就有一个梦想，梦想着自己长大能当上公主，坐在神奇的自由翱翔的飞毯上，擦擦手中金灿灿的神灯，灯神就会飘啊飘啊飘出来，满足我欲求不满的愿望，然后我还能使用强大的魔法战胜十恶不赦的恶魔，成为世界的救世主……也许是看多了英雄故事，也许是太喜欢阿拉伯神话，当听说根据《天方夜谭》改编而成的网络游戏《天方夜谭 Online》马上要内测，我真的很希望可以马上就玩到它。

《天方夜谭 Online》讲述的是一千零一夜的故事，它横跨欧、亚、非三个大陆，时间从13世纪绵延一千多年。游戏有着丰富的文化内涵，包括阿拉伯文化、中国文化，例如阿拉丁，国内外的很多动画和游戏都把他塑造成一个外国人的样子，其实阿拉丁是个中国人。童话不仅属于儿童，成年人也拥有着自己的王子、公主梦。《天方夜谭 Online》将给予玩家一个造梦的机会，玩家也将接触到各种各样的童话故事和角色，并且亲自尝试那些神奇的经历，例如在《天方夜谭》的书中经常提到的飞毯，在游戏中玩家也可以坐上它四处旅游。



与传统网游不同的是，《天方夜谭 Online》提出了全新的NPC智能聊天系统的概念。玩家在游戏时，也许会一时分不清是在和NPC对话，还是遇到了一位有独立思想的玩家。比如，你碰到一位公主，她和你侃侃而谈，不仅能回答任何问题，还能跟你闲聊；或者在打BOSS时，你发现这家伙一边攻击你一边还要说你两句，给人一种“这不是NPC而是真人”的幻觉。这些具有“智能聊天功能”的NPC，多数会出现在一些特别的地方，可能是某个高山上的某个小木屋，当然那里不是每个人都可以到达的，有些隐藏的地点需要玩家具



有某些条件才可以进入。还有一些道具店的老板跟你讨价还价，这样的道具店不是每个人都可以进去，可能这个道具屋里面只能同时容纳三组人，如果你还想进去，NPC会说里面很拥挤要排队。

游戏的任务系统，多数是根据玩家等级和职业自动分派的，王子有王子的任务，占卜师有占卜师的任务。随着任务的深入，玩家间的任务可能形成交叉，王子需要占卜师的帮助才



能完成更困难的任务。还有一些则是随机产生，并且只有一次机会碰到的。比如，有个国王想救回王子或公主，他要挑选100个队伍，并提供100把宝剑和100张通行证。挑选人手是由国王亲定的，单是要完成这项工作——100队总共700位玩家，就要花一个月左右的时间，而获得参加资格者，并非是凭借高等级，而是有特定的条件，例如：你的队伍中必须有4名女孩子，或是要达到一定的侠客属性，又或者是有高尚的品德。游戏中，每个人都有一个隐藏的道德值属性，玩家做的很多事都会影响这个数值，但是自己却无法查看。比如经常PK或经常偷东西的人，道德会很低，而一些NPC经常会问些问题来试探玩家的口德，例如有NPC会不小心掉东西在地上，看你会不会捡了还给他。国王在面试玩家的时候，也可能会因为你品德不太好而不让你入选。游戏会暗中记录你有没有抢东西，有没有去乱PK，甚至设定了关键字系统，玩家说过的粗话，电脑都会自动记录在案。

这样的任务会吸引很多没有参加任务的玩家的好奇，会想去观战，此时国王会发给这些玩家一套衣服，扮演成老百姓，不能带武器，去那边参观。这样的情节会有很多，而且有些任务会同时发生，比如你正接了一个航海的任务，随辛巴达船长去找宝藏，就不能再回到国王那里担当前面那个任务。而有些故事像历史一样，只会发生一次不再重来，即使《天方夜谭 Online》运营了一年，新加入的玩家将会发现有很多玩家还在口口相传1年前在东方古国的一场战役死了多少人，在这个游戏中，有些东西只会有一次就像历史不会重演一样。

《天方夜谭 Online》的纸娃娃系统组合有8000多种变化，可以随时更换头发、表情、左右手、身体、衣服和脚，这在2D游戏中是无法实现的，而全3D则完全可以即时生成这些变化，所以游戏采用了2D场景3D角色的设计思路。另外，游戏中的很多道具物品都有多种用途，道具的取得方式也很多，你可以到商店里购买，让商店帮你组合，或是去PK或打怪，或做任务等等。

新颖有趣简单的升级系统，是《天方夜谭 Online》的另一个创新。游戏中不再是枯燥的打怪混经验升级方式，在战斗中玩家将获得各种各样可爱的果子，吃下这些果子可以获得相应的经验值，若是不想吃掉它们，也可以相互交易。玩家在冒险过程中需要其他玩家的配合，比如打开一个门，必须同时启动三个机关，每个机关都需要一个玩家去触发，这样玩家组队去冒险可以走的更远。

总之，为了尽量使游戏内容不枯燥，唯晶想出了各种各样的办法，也希望所有的设想都可以实现，让玩家可以在这个童话世界中，获得更多的快乐。■

A	■名称 king of kings 2	■制作 雷爵科技	■内测 2004年春
	■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 雷爵科技	■版本 中文



文/逆鳞

万王之王Ⅱ

相信国内的资深网游玩家一定对《万王之王》这款游戏印象深刻，作为第一款正式在国内运营的国产网游，它是成功的。《万王》培育了中国大陆的第一批网游玩家，并对之后的网游市场起了不可忽视的引导作用。虽然随着时间的推移，它慢慢走出了人们的视线，但是直到现在，《万王》的话题仍被玩家们所热衷，可见在玩家心目中的地位之重。自2003年9月4日雷爵公布了一些《万王之王Ⅱ》的消息后，这款国产网络游戏的大作的后续篇，就一直倍受关注，不过由于种种原因，定于2003年12月进行的万人封闭测试，却推迟到了2004年春天。看来所有的期待还需等到今年春暖花开时才有结果。



《万王之王Ⅱ》的世界背景设定在《万王之王》剧情结束之后，整个世界的诸神都消失了，不再与人们保持联系。数百年过后，整块大陆发生了板块裂变，有新的陆地和岛屿诞生。这个时候，名义上整个坦格拉美亚大陆仍是在亚伯里亚王国的统治下，实际上管理已经相当松散，各地诸侯形式上仍奉亚伯里亚王室为共主，私底下则竭力对抗王权，形成一个又一个独立的王国。

近千年的时间让悠久的古城变成古老的遗迹、王室的陵墓变成阴深的地下城、哈玛之塔变成禁忌之塔；同样的时间也让林地变为良田、要道形成聚落、人口得以滋长；过去与现在共存，传说与历史同在，遗忘掉的和记住的一样是那么多，就是现世的写照。被遗忘的区域有可能隐藏着最珍贵的宝藏，也有可能潜伏着致命的危机；历史、传说、神迹通通不管用，即使是贪婪的宝物猎人，也懂得仔细思考传言的真伪，营取自我最大的利益。人们不再相信些什么，自己才是最可靠的，所谓的英雄，就是会出现在这样的时代，贯彻个人的信念，直到成真的那一天。

《万王之王》的城邦系统，可谓一大创举，目前为止笔者还未见到有谁可以超越它的设计。因此，《万王之王Ⅱ》必定会保留这一系统，并在此基础上进行改进加强。二代引入了“政体”这一概念，分为帝国、联邦、民主几种不同类型的国家政体。允许玩家根据自身喜好确立本国的政体类型，使得每个国家因城主的指导思想不同，而在经济、军事和政治上采用不同的建筑策略，创造出完全不一样的国家。一般而言，在政治和经济上越占便宜的国家，其军事防卫力量就越低，越是非军事化的国家，与临国的外交政策或是老实纳贡就相对越重要。

提到邻国，或许有的老玩家会问，《万王之王》的国家地理概念不就是通过传送门到达的一个城邦空间吗？所有的国家都平行存在，哪会有邻国？其实这次《万王之王Ⅱ》在国家领土这方面，尝试了一种新的形式，所有的国家都将会以实体方式存在于地图上。也就是说，每一个国家都作为地图上的一个区域存在，国与国之间有着真实且相对的地理关系。因此邻国这一说法也就显得非常的直观。

游戏中玩家个人的影响力被削弱，取而代之的是国家处于一个非常重要的位置。在一个经济及科技非常发达的国家中，玩家可以学习到相对高级的技能，但是军事力量却会比较薄弱。反之一个军事非常强大的国家，其科技及经济会相对弱一些，国中的玩家所能学习的技能也就相对的等级低一些。没有一个十全十美的国家，而正是因为这类矛盾的体现，为游戏增加了不少真实感与耐玩度。

在道具装备方面，“万王”系列向来是以种类繁多著称，比起目前的网游，该作中NPC身上所有的装备都能够在状态栏中显示出来，而且除了几个固定NPC外，其他大街上的NPC基本都是可以砍杀的。只要有足够实力，都可以打败他们得到需要的装备，而且装备属性对初级玩家来说，都是不错的。当然喽，那些极品装备不是在Boss身上，就是要通过做任务得到。而到了游戏后期，也就是当有能够研制魔力炉的国家诞生后，玩家便可以通过炼炉来制造属于本国所特有的装备，并且流通到市场上。当然，由于炼出极品装备的机率非常低，并且很大程度上取决于国家的经济及科技状态。因此在每个国家科技逐步发展的过程中，往往会营造一个国家所特有的文化。这也是《万王之王Ⅱ》的最大特色。

职业设定上，玩家在初期可以选择战士、法师、小偷或牧师这四个基本职业，不知是因为前作中二转职业失败的原因或是别的什么，本作干脆抛弃了转职系统，而是采用了技能制，玩家可以自行决定角色的发展方向，而角色的技能将不再受到职业的限制，可以通过徽章系统在这四个职业中自由转换，并且每个职业随着等级提升将会出现不同的特技。技能制的优点是可以让玩家的职业特性变得多种多样，缺点是不像职业制那般直观，所以要有类似职业观念的东西来引导，也就是“徽章系统”。打个比方，如果某个玩者配戴了小偷徽章，这个徽章可以加成玩者的偷窃、潜行、开锁、隐身等技能，而这位玩家在成长道路上就有了依循，会使他有强化这些技能的愿望。越高等级的徽章，可以加成技能的种类越多，加成技能间的关连性也越低，目的是要让玩者去交易与收集徽章，徽章的变更需要在系统村或城内的固定地点。徽章使团队的构成变得非常自由，例如，一位黑白魔法双修的魔法师，可以在组队时按队伍所需，来决定自己是装配黑魔法师徽章还是白魔法师或红魔法师的徽章，来调整法师或牧师技能加成，从而对队伍产生最有效的帮助。

从目前所公布的资料来看，《万王之王Ⅱ》的各种诱人设定无愧为国产网游的强者，一些新系统新概念的应用，非常令人期待。游戏开发度目前在60%到80%之间，时隔四年，影响了整整一代玩家的《万王之王》的新作，能否为我们再次带来那份感动，还是开头那句老话，待到今年春暖花开时……■





文/逆鳞

十二之天

说起武侠题材的游戏，相信广大的国内玩家第一感觉就是国产游戏。其实不然，如今的韩国网游开发商都在努力适应大陆游戏市场的需求，并且为了突破目前游戏的文化背景局限，更多的韩国开发商开始尝试开发一些中国武侠题材的网络游戏。由Gigassoft制作开发的武侠网游《十二之天》，便是其中的佼佼者。

《十二之天》是一款全3D游戏，以2世纪中国古代为背景。游戏所有角色与背景都用完整的全3D体现，并且提供300种以上的有现实感的动作，再加上季节和时间的差别、战争系统的形象化，都强烈的体现出一个现实的游



戏世界。游戏的背景有着浓重的宗教色彩，围绕着代表十二个天神之力的十二天力印，引起了一系列江湖纷争。而这零乱的世界绝对是一个弱肉强食的舞台，玩家将在这亦真亦幻的世界里扮演着一个凭借着一把剑实现武林高手之梦的武林中人。

《十二之天》中所有的人物及建筑都将以真实比例承现。人物角色刻画的很鲜明和有特色，五官相貌清晰可见。建筑物则有着较为明显的中国特色。游戏中的人物动作由于均采用真人动态捕捉技术制作，因此在一些动作上显得非常自然而且流畅，特别是在使用武术技能时，其华丽的动作招数非常赏心悦目。游戏中引入了时间及气候的设定，随着时间的推移，会有昼夜和四季的区分，并且会随机改变天气情况。可不要小看了这些设定哦，有些特定的任务只能够在特定的时间或者特定的天气中才能够完成。

从声音方面来说，游戏开发者似乎对声音效果特别重视，不同的游戏场景自动切换不同风格的音乐和音效，而且背景音乐随着场景中危险程度不同会显得越来越紧张和神秘。并且当人物在不同质地的路上行走时，会发出不同的音效。也就是说，在泥地上，在街道上，在房屋内行走时所发出的声音是截然不同的，而以往的游戏，包括家用机上的一些作品，虽然在音效上做了处理，但大都只是使用了统一走路音效。设计者在一些声效功能的处理上如此细心，实属不易，也难怪韩国的玩家们都能够在最短的时间内溶入到游戏当中。





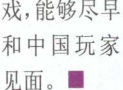


《十二之天》的江湖分为4大势力。追求正义的正派和横行霸道的邪派，还有诡异的魔派和窥视江湖权利的天神密教。玩家可以自由选择加入其中某一势力，并自动归于该势力的立场，和其他三大势力的合作及对立关系也随之产生。在公共地图上如果不够强的话，可是很容易便遭到其他对立势力玩家的PK哦。值得一提的是，每一大势力都有着其独特的武术技能，并且在游戏的中后期将会陆续开放其独特的进阶技能。

游戏中的技能系统也非常丰富，除去各势力所特有的攻击技能外。另外有着轻功这一特殊的技能，在学习之后，某些有墙、峭壁等靠正规方式走不过去的地方都可以轻松的一跃而上，而其后往往别有洞天。这同时也增加了在某些地图场景玩家等级的限制，有效地将游戏初、中期的阶段性较明显的划开。

该游戏的战斗方式非常有特色，分为上中下三部位的攻击，不同部位的攻击会产生不同的效果，并且能够随着不同部位的攻击组合打出连续技，使得游戏更像是一款动作游戏，而不是传统理念中的A.RPG。有意思的是，当怪死亡时，最后受到攻击的部位会随着致命的攻击被切开，鲜血散满一地……不过由于这过于真实的最后一击，笔者有理由担心这款游戏中最具特色的一招会成为进军大陆的最大阻碍。

目前这款游戏在韩国人气正在不断提升，并在去年12月中下进行了第三次内部测试。总的来说《十二之天》这款游戏的制作非常精良，无论从画面、音效和游戏的可玩性方面，都显示出强劲实力。真的希望这款带有鲜明中国武侠风格的游戏，能够尽早和中国玩家见面。■



B	■名称 Outpost	■制作 Haneolsoft	■公测 未定
	■类型 网络动作射击〖MMOFPS〗	■代理 高嘉科技	■版本 中文



生存

网络游戏已成时下中国游戏市场的大趋势，网游类型也从几年前的单一RPG逐渐向多元化发展，CS的经久不衰使制作者们看到了多人在线射击游戏的巨大潜力，于是，在2004年前后，出现了多款军事题材的网络游戏，《生存》也是其中倍受关注的一款。



军事题材游戏其实很好理解，要么是《近距离作战》一类的战棋，要么是早年《三角洲特种部队》的FPS类型。不过网络游戏由于受到带宽等技术的限制，FPS类的网游一直都摆脱不了画面粗糙与近乎折磨人的卡机、延迟等恶劣环境。所以此前推出的FPS军事题材网游几乎无一例外的采用了在服务器中开设单独对战房间，支持小规模的局域对战的游戏方式……这并不是真正意义上的“网络游戏”。

究竟什么是真正的军事题材网络游戏？让我们来看看《生存》的游戏设定。首先，游戏以虚构的第三次世界大战为背景，建立了三个不同的军事阵营，玩家将扮演其中的一员。其次，《生存》并非是小房间内十几个人的乱射，而是真正实现了上万人同区域同服务器内的军团大战——《拯救大兵瑞恩》、《诺曼底登陆》、《兄弟连》等等，我们曾经梦寐以求的战火硝烟此时都可以在《生存》中得以实现。

《生存》中包括三个阵营，分别是FRON、KOEN、ANCA。

由欧洲各国所组成的FRON，是最早成立的阵营联盟，为了恢复过去帝国主义殖民时代的荣光，以强占资源与经济榨取为目的，对临近的亚洲与非洲进行侵略。坚强的经济力以及物资上的优越，可说是FRON阵营联盟的基础。

在FRON的侵略下，丧失了不少领土自主权的亚洲、非洲各国，在一片打倒帝国强权的呼声中，组成了反抗FRON的KOEN阵营联盟，企图脱离FRON的掌控，恢复独立自主权。KOEN阵营联盟以其人口上的优势，全面



致力于军事武力的发展。

一向以领导者自居的美国，在美洲大陆的势力发展与部分成为FRON阵营的中南美国家起了冲突，为了维护其龙头老大的地位，美国联合了加拿大及其他尚未加入阵营的中南美国家，组成了ANCA阵营联盟。强大的技术力是ANCA阵营联盟的最大武器。

游戏中特有的军衔制，是非常接近现实的建制，尉、校、将，各级长官一应俱全，而且这全都是给与英勇作战玩家的荣誉奖励。同时，与开房间的FPS网游不同，《生存》中的军衔是



玩家组建自己队伍的重要指标，类似于“魅力”属性，只有高军衔的战斗英雄才可能享有“命令就是一切”的至高权力。各位玩家也都会在战斗英雄的号召下聚拢在一起，从而形成一支自己的军队，慢慢发展到军团，甚至游戏中一支独立的势力。随着不断的战斗，队伍都会有减员与扩充，战胜对手获得大量金钱从而更新自己部队的装备，并且设立各级指挥官，逐渐建立一个王者之师，这应该说是和真实的战争毫无二致，相信这也是各位胸怀将军梦想与军事抱负的玩家的挚爱。

玩家可以参加许多战斗并获得胜利，或射杀军阶比自己高的敌人，让自己的角色军阶升级。除了可发动小规模的军团战，还可以运用各种同盟、游击等战略技术，进行三大阵营间的大型战争，占领敌对阵营的营地。游戏中的武器都是根据现实战争中所使用过的武器来设计，不论是过去的大战军械或是现代化的军事武器，都是游戏中可以运用的素材。

虽然因为成就了上万人共同游戏的梦想，《生存》的画面并不能全面压倒那些开房间的FPS网游，但是如果只为了画面玩游戏那还不如直接去享受CS或者Q3。对于一款军事题材的网络游戏而言，玩家间的交流与互动才是王道……我们不妨设想一下，在同一道战壕里，上百个来自世界各地的玩家汇聚在一起，在一位上将的带领下高喊着决战前的豪迈誓言，随后敌方机枪子弹呼啸而来，一瞬间战斗开始，硝烟中无数生命渐渐散去……这才是网络游戏应该带给我们的真实体验。■





■名称 Millennium Promise	■制作 全球欢乐	■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 聚友网络	■版本 中文

B



文 / 水瓶之星

神话

提起韩国网络游戏，大部分的人马上想到的都是"泡菜"，这已成为了一种根深蒂固的印象，也正因此无论是《A3》还是《天堂 2》，或者更早些的《奇迹》在带给人们绚烂逼真的画面效果的同时，其游戏本质仍然未能够脱离无止尽的战斗与砍杀，这成为了网络游戏中几乎全部的乐趣所在，但这样的乐趣在提供给人们简单游戏的同时，也在让游戏本身的吸引力变得越来越单薄，因此当越来越多画面效果更为出色的新兴网络游戏出现在眼前时，玩家的放弃与离开也就成为了令游戏公司最为头痛的问题，正是因此《神话》出世了。

来自国人的"神话"

绝大多数的人看到《神话》，马上会认为这又是一款韩国网络游戏，但事实并非如此，《神话》是由台湾"全球欢乐"公司动员了 150 名设计师，耗时 3 年时间与 2 亿台币（约合人民币 5000 万元）开发的中世纪背景史诗级网络游戏。游戏采用"全球欢乐"自行研发的最新 3D 引擎，搭配上中世纪欧洲骑士文化的美术风格，力图将中世纪那久远的历史透过虚拟的网络在所有玩家面前重现。

从卡尔特兰德开始

卡尔特汉那帝国以巨大的兵力为后盾，在百年间不断发动侵略战争，目前已占有了特西提亚大陆上三分之一的领地，其余四国为了抑制侵略而产生统一战线，于是相互形成了不和谐的安定状况。就这样过了十年，特西提亚大陆东部发现了新的大陆，皇帝便将剩余的兵力派遣到新大陆去开垦及拓荒，并且命令第二皇子鲁伊特拔特为这次行动的领导者，在鲁伊特拔特的指挥下，前后共有两次的勘查行动，而后帝国便以这两次的探勘行动的结果为基础，发布了移民计画，招募并鼓励居民移民新大陆。数十年后，第二皇子去世，其统治的殖民地卡尔特兰德公国发动了革命，在昆拉丁的带领下改名为卡尔特兰德王国，昆拉丁也因此成为卡尔特兰德的初代皇帝，他带着移民者的第二代去开拓新的地域，倾尽全国人力进行领土的扩张。卡尔特兰德的开拓史，现在正要开始……

所见即所得的世界

《神话》采用了一次性读取无缝连接的 3D 引擎技术，因此进入游戏后，只要你不选择退出。《神话》世界的每一个角落你都可以任意前往，顺利到达。

逼真的画面效果一向被众多网络游戏所追捧，但考虑到网络传输的速度和对硬件配置的要求，大部分 3D 网络游戏仅将画面作为了一种装饰和点缀，虽然远远看去叹为观之，但你却永远也到不了那里。与之截然相反的是，在《神话》中为了让玩家感受到游戏中的真实，3D 引擎中加入了所见即所得的功能，也因此在玩家眼前所呈现的场景地点，你都可以亲自前往展开冒险。

相比画面效果，大部分场景的整合则很少被人注意，也正因此，很多游戏中除了主要城镇地图外，在野外玩家所能看到的都是似曾相识，甚至一模一样的场景画面，多少有些枯燥，而这个问题在《神话》中被尽量的避免。设计者在进行美术设定时就强化了场景画面的整合搭配，因此漫步在游戏世界中，无论是海面上的船只，还是眺望远方的灯塔，或是巍峨耸立的大桥，波涛起伏的海洋，以及宏伟壮观的都市，无一不是依照现实世界所打造，伴随白天黑夜、夏雨冬雪，各有不同的细腻效果刻画，让人获得仿如电影一般的真实感受。

战绩辉煌的"神话"

尽管为国人打造，但《神话》在韩国公测期间，却创下了骄人成绩，占据未收费网游排行榜第一名整整三个月之久，同时在线人数高达 4 万人，紧追《奇迹》之后，正式收费后第一周营收达 40 亿韩元（约人民币 2800 万元），其后在台湾地区进行测试迅速挤入三甲行列，至今仍是台湾地区最具影响力的网游之一。

就在《神话》大获成功的同时，"全球欢乐"更凭借着《神话》出色的 3D 引擎技术和优秀的服务器架设技术获得了微软公司次世代游戏机 XBOX 网络游戏及服务器平台唯一提供商 CODEFIRE 公司的青睐，达成双方合作事宜，将《神话》向 XBOX 游戏机移植，成为第一款进军 XBOX 游戏机世界的国产网络游戏。■



B-

■名称 The Story of Swordsmen ■制作 智冠北京研发中心 ■上市 2004年年中
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 智冠电子 ■版本 中文



武侠世界 online

这是一款奇特的网络游戏，在了解它的内容之前，我们不妨回顾一下根据中国武侠小说名家著作改编的游戏，1996年的单机游戏《金庸群侠传》，和2000年的《古龙群侠传》，都给玩家留下了很深的印象。而这部即将与玩家见面的《武侠世界 online》，则是国内第一款"群侠"式的打破游戏传统的网络游戏。

完美结合 单机与网络的传奇



《武侠世界 online》有幸获得了台湾真善美出版社授权，与其旗下古龙、卧龙生、倪匡等22位赫赫有名的武侠小说家联手，将他们的作品如《楚留香传奇》、《浣花洗剑录》、《烽原豪侠传》等共一百多部，改编成游戏。同时，游戏方式也突破传统，将单机与网络联系起来，在单机游戏中加入了已经在人们生活中占有重要地位的网络服务的概念，形成的一种新的游戏类型，不但包含了单机游戏的丰富剧情，还能让玩家像玩网络游戏一样，同各地的玩家通过网络在武侠世界中交流。

在游戏正式发行时，将会依时间推出九张序号卡（九集，一集一张序号卡），玩家可凭序号在《武侠世界》的官方网站上进行注册，成功后就可以在执行游戏时下载相应的章回。第一集的序号卡搭配游戏光盘片发售，而后下载每一个新的章节都只需要购买序号卡上网登录，在执行游戏时就会允许让玩家下载该登录序号的相应游戏内容。

玩家在游戏里可以进入网络连接地（大地图中的一个特殊地点），联机至服务器取得任务清单，当玩家选定要接手的任务，则会自动下载任务数据文件。一次只能进行一个网络任务，完成任务或失败则回到网络连接地回复，无法完成或不想继续的任务也可以回到网络连接地取消。如果玩家网络为宽带接入，则在游戏过程中可以始终保持连网状态，如果你家只有一只"老猫"的话，则进入网络连接平台后就会自动拨号。当前正在网络连接平台上的所有玩家，可以通过游戏内建的聊天室进行交流，也可以进行卡片的网络交易。



奇幻陆离 一波三折的游戏剧情



《武侠世界 online》的背景故事，是从十年前，蛮族入侵中原开始的。中原群侠在反击外敌中，牺牲惨重，康神农不忍心看到更多的人在争战中死去，便联合十全书生司空玉奇、碧玉仙子吴小梅、天慈仙子江少苹及呼延相五人，决定开发一种能提升人体潜力的药物，希望以压倒性的力量，提早结束战争。在药物试用期，呼延相和康神农以及一批勇士，用自己的身体做实验，结果却起了异变，有些人失去了理性变成了怪物。正当他们束手无策，想放弃之时却意外的发现了一道门，那是隐藏着神奇力量，能使死者复活的黄泉之门，也因为这道门的出现，他们心中又燃起了一线希望。但是，就在此时，战争悄悄的结束了。直到八年前，江少苹突然利用当年的药物制造出一群狼人，打算占有黄泉之门的力量。为了拖延江少苹，以便封印黄泉之门，十全书生司空玉奇不幸牺牲，所幸吴小梅及时发动奇门无极阵，将黄泉之门完全封印。之后，负了伤的呼延相，好不容易逃回自己的村子，却因为失去神智，将全村的人杀光，就连他唯一的小儿子，也死在他自己手下，自此得一称号毒心人屠。

十年后，江湖上出现了一位绝顶聪明的武林私家侦探司空远，他就是当年司空玉奇和吴小梅的儿子，长大成人后在无相追魂宇文奇的协助下闯荡江湖。他找到了当年误杀自己父亲的呼延相，并且从他口中得知自己的母亲碧玉仙子吴小梅现在正被罗刹教软禁。为了救自己的母亲，他和宇文奇开始了一段传奇般的旅行。



别有情趣 激荡脑力的卡片系统



为了让玩家能更好的交流，游戏设计了大量的卡片，包括各种在武侠小说中出现的人物、道具、武功等，基本上将现有武侠体系中所具有的内容都囊括进去了，简单的步骤就可让酷似扑克牌的卡片成为连线对战的道具。这套系统是根据万智牌游戏来进行设定的，玩家只需连线进入聊天室的对战平台，即可品尝回合制和传统的扑克牌游戏相结合的新玩法。另外，各种卡片的获得和稀有程度不同，如果你有幸拥有了珍贵的卡片，也可以通过聊天室和其他人进行交易，交换其他武器或宝物。

此外，在武侠世界的网站中还将有一个武林排名榜，以记录天下英雄，让你亲眼所见自己的进步和差距。要记住你所创造的成绩总是和你的努力奋斗有密切关系的，在现实生活中的默默无闻可能并不能阻挡你在《武侠世界 online》中的显山露水。游戏中还有一个"江湖说书人"，他能够将玩家自己在游戏中的经历写成一个个动人的故事，也就是让玩家自己来创造武侠故事。玩家在武侠世界中的每一个不经意的小动作，在江湖说书人的口中都可能变成惊天地，泣鬼神的事件。■

■名称 Corda　■制作 WisdomHNS　■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗　■代理 凌龙科技　■版本 中文
B-



海魂

文/秋色蝴蝶

航海一直以来都是人类心中的梦想。或者说人生来就带着冒险的精神。《海魂》(Corda) 正是抓住了人们的这点心理，并将之变成一种卖点。这款以海洋为背景的大型 3D MMORPG 兼顾了陆地与海洋作战，玩家需要通过军舰来征伐四海。游戏的背景世界的中心是有着悠久历史，同时也充满了痛苦的吉嘉美狄亚大陆。这个世界的 3/4 都沉没在波涛之中，玩家可以担任 3 个种族中的 12 位角色，搭上自己的战船，横跨大洋，在大规模海战及自由贸易之中，体会种族纷争、行会战争、抢夺港口等等的战事，故事的发展完全任由玩家率性而为，是成为恶名昭著的海盗还是声名显赫的总督，游戏的历史将由玩家来书写。

《海魂》身为一款以"海"为主题的游戏，兼顾了海与陆地的双重挑战，航海与贸易及玩家之间的配合。玩家可以有两条发展路线，可以练级，也可以出海，而且游戏还考虑到了玩家与玩家之间的配合是游戏的主题，一个人是不太可能驾船出海的，游戏设计由 2~14 人根据各自的职位和能力来共同驾驶一艘大船。每个人在船上担当的职位不同，所起的作用也不一样，舵手掌舵，领航员在观测台观测，炮手射击等等，都要根据舰长的命令进行，这些都与真实的航海并无二致。仅这一点设计，我们就可以看出，《海魂》的策划者的确是别出心裁的。同时舰船之间的炮战，舷接战斗等大规模的新颖战斗方式和战略运用的海战系统，也使游戏新鲜感十足。

在游戏中，玩家还会惊奇地发现，怪物的 AI 非常高，它们不再像传统的 MMORPG 中出现的那样，只是呆在地牢或其他的某个场景里任人宰割，在《海魂》里，怪物还会自主结盟运营船只，并在船中跟据自己不同的职位起到不同的职能。

如果你是一个"财迷"，喜欢收集各种奇珍异宝，那么请看这里：大凡角色扮演游戏，都很难跳出一个等级圈子，也正因为这样，玩家观念之中，错误地以为 RPG 就是练级的游戏。于是玩游戏特别是网络游戏，便纯粹地成了一种折磨。而《海魂》却因其航海元素的特殊而克服了这种错误的想法。据透露，游戏当中还有一定机率出现宝岛，也就是说，如果有机会，玩家可以成为基督山伯爵一样的风云人物。《海魂》中游戏道具有一千种之多，并有唯一道具的生成系统。也就是说，这里面的宝物是无穷无尽的，足以满足你的收集欲。7 个大陆，6 个遗址，24 个港口，这就是《海魂》的世界。

《海魂》世界有着各海域和港口之间的贸易体系，通过交易所进行物质的买卖，交易价格受到物品数量、种类、距离、行市、稀缺性、时间等因素的影响而变化。并且，这些要素根据玩家的行为不同，显示出不同的结构。玩家可以自己选定贸易商品，开辟新的贸易航线，在取得财富的同时，获得声望值。等积累了一定声望、金钱，以及获得了总督的地位之后，玩家便可以自己创设舰队。舰队可以接纳其他的船只加入，并且可以分为战斗舰队和贸易船队等，各伺其职。总督可以任命各船队或者舰队的指挥官，指挥官指挥麾下的船队进行战斗或者贸易，提高声望值。

游戏中，玩家建立的行会可以占领并统治中立海域的港口。建立相当于国家规模的舰队，经过激烈的战斗，胜利的玩家组合可以占领该港口获得爵位。拥有爵位的玩家，可以协调行会内部的意见，直接参与港口的运营，并且制定贸易关税、附加税、港口出入及停泊费用。占领中立海域港口，不仅可以牵制敌对国家的势力，同时也是维持整个《海魂》世界势力均衡的重要因素。







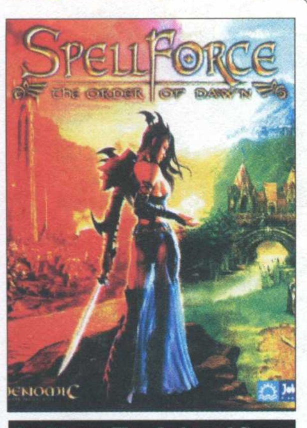


在单一砍杀式的角色扮演类网络游戏充斥的今天，玩家们渴望体验不同于以往的游戏乐趣。于是，一些以航海贸易战为主题的网络游戏，成为未来争夺玩家的新生力量。目前，除了一款走对战路线的《大海战》已经在国内运营之外，倍受期待的日本光荣的《大航海时代 online》，及苏州蜗牛自主研发的《航海世纪》，还都徘徊在进军国内网游市场的路上，而在激烈的竞争中，谁第一个占领阵地，谁就有更大的希望引领潮流，于是，凌龙科技代理的这款韩国网游《海魂》，也很有希望成为争夺航海题材游戏的生力军。■

披着 RTS 外衣的 RPG

《咒语力量》 Spellforce:The Order of Dawn

类型融合已不再是标新立异，而是游戏乐趣发展的趋势。当你见到一款比RPG 更 RPG 的 RTS 作品时，并没有什么可值得惊讶的，这就是趋势。



Spellforce:The Order of Dawn

出品公司：Phenomic/Encore/JoWooD
国内发行：娱乐通
发行版本：英文版 2CD / WinALL
游戏类型：策略角色扮演〖ST/RP〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2003.11/2004.03（国内）
官方网站：spellforce.jowood.com

最低配置：PIII 1G/256MB、32MB显存、8速光驱、2GB硬盘
推荐配置：P4 1.8G/512MB、64MB显存

综合类型的游戏似乎已成为一股时尚潮流，很难再见到哪家厂商敢骄傲地宣称自己的作品是纯粹的 RPG 或纯粹的 RTS，在成堆身兼两种类型甚至三四种类型的混血儿作品中有不少却给我们画虎不成反犬类的尴尬，即使是一些经典 RTS 大作中掺入的 RPG 要素也显得并不是那么协调，而今天我们终于看到了一款真正将 RTS 与 RPG 无缝融合的新作，这就是由 Phenomic 开发的《咒语力量》(Spell-force:The Order of Dawn,后文简称 SF)。这款已于去年 1 月上市的作品官方定义为战略游戏,但在体验中笔者却惊奇地发现它比当今的一些重量级 RPG 还要更具 RPG 特色，现在让我们就来详细探讨一番这款游戏在 RPG 方面的精彩表现。

一个好的故事是一款 RPG 游戏的灵魂，作为一款魔幻游戏,SF 的背景故事仍然无法离开英雄力斗群魔拯救世界的老套路,不过它在剧情中的小花样却颇有新意。通常意义上的魔幻英雄都会在紧急时刻出现救美或除恶,由此开始自己的丰功伟绩,而《魔法力量》的开头看起来也是这样,身为符石战士的主人公带着 Rohen 长老的嘱托,兴冲冲跟着信使前往据说有恶敌出没的村庄救援,一切看起来都很老套,直到突然冒出的红衣法师袭击了你，而他与信使的对话才终于让玩家明白这原来竟是一个阴谋——一个针对 Rohen 长老的大阴谋！相信这个突如其来的转折一定会让感觉沉闷的玩家们精神为之一振。只要一个故事的开头能吸引你,那它就成功了一半,SF 就开了一个好头。



■我就是与英雄作对的 RPG 核心反派人物：大恶魔

SF 的主人公由玩家自行创建,男女两种性别各有 31 种美丑造型可供选择。在创建菜单的右侧玩家能看到人物拥有 7 大技能体系,分别为轻型战斗技、重型战斗技、远程战斗技、白魔法技、元素魔法技、精神魔法技和黑魔法技。每种技能体系下又有若干具体技能项,但在创建人物时玩家只能为主人公选择习得一种技能体系及其下的一种具体技能项。各种技能项加起来总共有 21 项,也许不如龙与地下城类游戏中那么花样繁多,但人物的基本属性却有 7 项，比 D&D 标准设定还多出一项“精力”,初始时所有属性点值均为 25,玩家有 30 点可随意添加。进入游戏中后玩家会发现主角还有更多属性项,生命值、魔力值这些就不说了,防御值、奔跑速度、战斗速度、施法速度,以及冰、火、黑、精神四系魔法的抗力。无论谁看到这里都不会再把它当作一款 RTS 了,游戏中虽然没有职业设定,但主角每次升级后可获得 2 点技能点数和 5 点属性点数,通过合理使用技能点数就能实现类似兼职的效果,挥刀舞剑的战士一样可以当个白魔法师,但各种技能都会受到相应属性值的限制,例如你的战士要想当个白魔法师,在开始设置点数时就应适当加高智慧属性值。



■英雄降生时的设定界面

真正的 RPG 都应该有丰富多样的道具,SF 中的道具总体可分为 5 大类:装备、卷轴、符石、生产图纸和任务物品。醉心于魔法的朋友看到有卷轴一定会犯嘀咕,没错,这款游戏中魔法的习得就是通过抄写魔法卷轴！玩家获得魔法卷轴后要先将它拖入自己的魔法书中,这就算抄写成功了,不过要抄写某一体系属下的魔法卷轴你必须先习得该体系，否则无法抄写。如果要施法还必须先拖放到魔法快捷栏中，主人公有 10 个魔法快捷栏,只要魔力足够你就只管放。以上魔法设定相当简单,如果不考虑技能体系的限制，玩家可抄写的魔法卷轴近乎无限。主角的装备人物图有盔、衣、裤、左右手兵器、左右手戒指 7 个位置，各种装备都有很详细说明，如主人公在开始时从某箱子中拾到的一柄战斧,要求 7 级人物才能装备,或是习得轻型战斗技体系下的轻型利刃武器技能 2 级后才能装备,该武器伤害力为 5-6,攻击距离为 1,攻击速度为 85%。SF 中的道具设定多少有些像微软的《地牢围攻》(Dungeon Siege),尽管在数据详细程度上不如《无冬之夜》(Neverwinter Nights),但主人公可携带的道具数量几乎不受限制，打开道具栏看到人物属性左侧似乎只有 20 个空格，但如果拨动下方的切换箭头就能又多 20 个空格,笔者一口气拨了 30 多次仍然没有尽头,看样子远远不止 20x30 个空格。考虑到游戏中无论多大尺寸的装备都只占一格空间,我们因此只能宣称:移动军火库又再度降临人间！



■英雄人物的道具及属性栏目



与 NPC 的对话

这款游戏中还有很多体现 RPG 独特魅力之处，如与 NPC 的对话中有不同应答选项,以及面对目标的特技攻击:选取目标敌人后再点己方英雄的魔法或攻击特技按键即可施展相应攻击并准确命中敌人，绝对不会有因为战场混乱而错失目标的情况。符石是这款游戏的独有特色,同时也是联系 RPG 和 RTS 的重要纽带，玩家在战斗或冒险中获得符石，把符石嵌入自己身上的符石槽，走近英雄纪念碑附近即可召唤英雄，这些英雄也是你 RPG 冒险中的重要伙伴,甚至主人公自己也是获得解放的符石英雄。如果嵌入工人符石走近人类纪念碑旁则可召唤工人,这些工人将为你采集资源,修造各种军用民用建筑,从而生出一支庞大军团。

RPG 中冒险所得的宝物又竟成为营造 RTS 大军的源泉，这个创意真是新鲜至极，尽管最终制胜邪恶的战斗离不开千军万马的厮杀，但在笔者看来这些壮丽的辉煌都始自于英雄的冒险。仅从 RPG 的角度来看,SF 已经相当出彩，再加上宏大的 RTS 场面,极其绚丽的 3D 画面,这款游戏的确很值得我们细细品味。■(文 /yago)



■冒险途中当然少不了宝箱



网上流传着一个小程序，只有2M大小据说就能跑得出DOOM III的效果，还有人贴出截图为证。于是大家便争相当下来尝试，跑过之后不由得气的龇牙咧嘴，商量着什么显卡能消化得了DOOM这个庞然怪物。长期以来，若干欧美游戏就这样举着图像的大旗高歌猛进，以至于John Carmack头上已经飘扬着神的光环。但是反过来没有人在意图像以外的任何东西，仿佛你花上几千大洋玩DOOM就是为了看风景的。这就是欧美游戏与众不同的地方，即便将来的DOOM III玩起来再无聊，就凭那吹得神乎其神的光影效果大概也不至于招来谩骂声。

这是个极端的例子，但你不能否认欧美玩家的口味的确跟我们不太一样。看看美国产的火爆的"街头足球"你就该明白，我们的欧美玩家同行们很多只是喜欢热闹而已。从这一层上想来，你就不能不佩服"雷曼"的设计师Michel Ancel能为《超越善与恶》(Beyond Good and Evil，以下简称为BGE)提出这样一个原始构想。



收集珍珠

的支线任务，这些有趣的小任务远比战斗叫人伤脑筋，但却十分有趣。在剧情之外，我们完全可以徜徉在风光迤俪的海湾里找寻生物的踪迹，拍照传回科研中心获得奖金。(当然你要考虑怎么才能让调皮的隐形虫现身，乖乖让我们拍照。)或者到城镇赛车场参加激烈的车赛赢得作为奖励的珍珠，还可以用特殊的钥匙

貌离神合的日式冒险

超越善与恶 Beyond Good and Evil

"雷曼"的教父把我们领进了一个完全不同的世界，对于他那片大陆的玩家来说，这里尤其显得新奇和陌生。

简单的说，BGE是一个构筑在动作冒险要素之上的大杂烩。动作元素是最基本，我们的主角Jade仍然要经历大大小小的战斗，战斗也是需要技巧的，例如必要的闪躲、及时出招等等，可是比起"雷曼"中的战斗，它的难度已经降得很低了，简单到面对通关老怪你都可以一次取胜的地步。但不能说这些战斗很无聊，因为这个灵活的战斗系统仍然保留了"雷曼"中的快节奏和爽快感，驾驶气垫船和太空船的几场战斗酣畅淋漓，绝不拖泥带水，游戏结尾的那场大战甚至叫人有越打越兴奋的感觉。

当然打架不是BGE的全部，甚至只是它较为次要的部分。在整条故事线上穿插着生物相册的收集、珍珠的收集等等繁多



主角们以及被解救的人质。其实BGE的故事也讲得相当好。

开启城市里的特殊区域完成和剧情完全不相干的奖励任务，当然也可以去城镇酒吧里赌搏。另外，生物照片除了换取资金还可以得到珍珠奖励，而珍珠是购买各种飞船发动机的必备物品。如果在月球任务之前没能获得足够的珍珠是无法发展剧情的。这些小任务和主线很出色的结合在一起，把动作和秘密行动等元素揉杂在一起，但不显得矫揉造作。如此一来，反倒是这些稀奇古怪的差事更叫人着迷了。

我们回过头看看，BGE的这些创意在欧美游戏中算得上鹤立鸡群了，极大丰富了其游戏性，但也没有什么好奇怪的。从根本上说BGE是对同类日本游戏的学习和发扬而已，其实质已经脱离了传统欧美动作游戏的框架。因为日本人向来重视游戏的玩法，而不是很注重图像等等这些表面化的东西，即使是《合金装备II实体》(Metal Gear Solid 2：Substance)这样侧重渲染剧情的作品，也没忘了让玩家乐此不疲地去收集狗牌。因此我们进入BGE那光怪陆离的幻想世界时，反而看到了那些经典日式游戏的影子，包括它一波三折的故事，热烈的生活气息，以及栩栩如生、令人忍俊不禁的角色(当然这也得益于法国人特有的差科打诨)。BGE中有意无意透露出的东方色彩(古色古香的明珠店、吞气吐纳的Jade)也很有趣的成为这种思维的一个小小注脚。

所以不论我们用西方的或者东方的观点去审视它，都会找到共通之处，它没有丢掉欧美所谓"快餐游戏"的快节奏，也适合那些慢慢品滋味的玩家在整个大场景中畅游，发掘随时可能在身边出现的一个个惊喜，某种程度上它和《侠盗猎车手III》(Grand Theft Auto 3)、《四海兄弟：失落天堂》(Mafia)有着异曲同工的地方，但它更自由，当然也更轻松。比起《杀出重围：隐形战争》(Deus Ex：Invisible War)送给那些玩深沉的玩家的那个晦涩而死气沉沉的未来世界，BGE或许更懂得如何在快感和内涵中间找到平衡点。■(文/大漠奇侠)

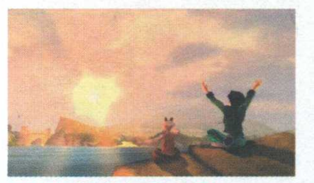
PC CD-ROM
BEYOND GOOD & EVIL
UBISOFT

Beyond Good and Evil

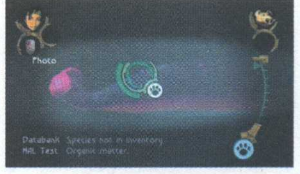
出品公司：Ubisoft
国内发行：育碧
发行版本：英文版 3CD / WinALL
游戏类型：动作冒险〖AC/AD〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：不支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2003.12/2004.03(国内)
官方网站：http://www.beyondgoodevil.com

最低配置：PIII 700MHz/128MB、32MB显存 支持硬件T&L显卡、8速光驱、2.2GB硬盘
推荐配置：P4 1.3G/256MB、64MB显存


□追击骨节龙是很爽的战斗。


□具有东方彩色的一幕：练气功。


□奇幻的世界。



□游戏中最有意思的事情：给生物拍照。



□极为爽快的赛车追逐。



四大名捕

出品公司:第三波
国内发行:新天地
发行版本:中文版 3CD / WinALL
游戏类型:角色扮演〖RP〗
3D加速卡:不支持
3D声效卡:不支持
多人游戏:不支持
控制方式:键盘、鼠标
出品日期:2004.1.6
官方网站:www.suntendygame.com

最低配置:PII300/64MB、16MB显存、4速光驱、1G硬盘



■富有意境的《镜花缘》场景



■《轩辕剑》二代开始以水墨风格处理战斗画面



■《枫之舞》的水墨风格战斗画面



■《天之痕》的水墨风格已经倾向于华丽化



■《轩辕剑》四代已经基本抛弃水墨风格

水墨的柔情 | 四大名捕

究竟是《四大名捕》拾人牙慧,还是"轩辕剑"愚蠢地丢弃了宝贝,玩家自有论断。



平心而论,《四大名捕》不是一款出色的游戏,目前,各大游戏 BBS 上对它的评价也是不尽如人意。但是,它至少有两个亮点:第一是温大师的原著,这就不用笔者多说了;第二,就是游戏自身具有的,水墨的美丽。

美丽的水墨:四大名捕

看多了逼真而层次感强烈的写实 3D 画面,再看《四大名捕》这样中国水墨画的写意风格,是一种极大的享受。简单、和谐、富有神韵,给人以遐想的空间。不说别的,就从开封神侯府中的一株桃花说起:传统毛笔勾勒的方式,一笔下去就是一个花骨朵儿——国画就是这样,一种以意境为先的东西,一笔之中就蕴涵着无穷的意韵:重一笔就是苍劲而有生机,浅一笔就是柔弱而娇美,淡淡的红色印染于泛黄的纸面上,柔和的晕开一点点。

再看看大地图以及二龙山上的山景画面:几根线条就是一座假山,粗粗浅浅,就勾勒出明暗来,凸现出立体感。黛青的树,依傍于山旁,褐色笔锋的几个弯折,就描绘出嶙峋之感。山下几笔杂草,旁逸而出,竟是可比空谷幽兰。

这样的花,这样的山,这样的草木,如何不让人浮想联翩——"山取太湖底,花开三月初",岁岁枯荣的草陪伴着看尽百年风雨的良木,不染人间烟火的世外之景。哪怕是千万像素的数码相机,价值万金的微距镜头,也照不出如此让人神往的一株简单几笔构筑的桃花,照不出如此宛若仙境的景色吧!

如此写意的 2D,宛若梦幻般的存在,如何不让人为之惊叹。也许,只有 2D 才能表现出这样世外桃源般的飘洒秀逸……而这,正是 2D 最大的魅力之所在。

然而,《四大名捕》也并未能完全贯彻 2D 水墨的信念——除了场景画面是值得称颂之外的 2D 水墨之外,其 CG 画面采用了全 3D 卡通渲染技术,而这正是笔者认为的败笔之所在——片头 CG 中的三头身的卡通人偶就像是 N 年前(笔者确定 N≥10)上海美术电影制片厂的动画水准,泥偶捏出来的人物,头发是一撮一撮的——注意,是"撮"字!就像是橡皮泥放在掌中揉搓而形成的长条(手边没有橡皮泥的看倌可以从脖子上搓点脏灰下来,其效果也是相同的)——这样的 3D,还不如不要的好。

笔者觉得,《四大名捕》完全可以统一起其整个的风格,除了背景画面,片头片尾也完全可以用水墨画唱主角。就像汉堂的《神魔至尊传》的片头片尾一样,或是《寰神结》的片尾动画——没有三维,完全由静态单幅水墨画组成,配上动听悠扬的音乐,同样是令人感动的,不是吗?

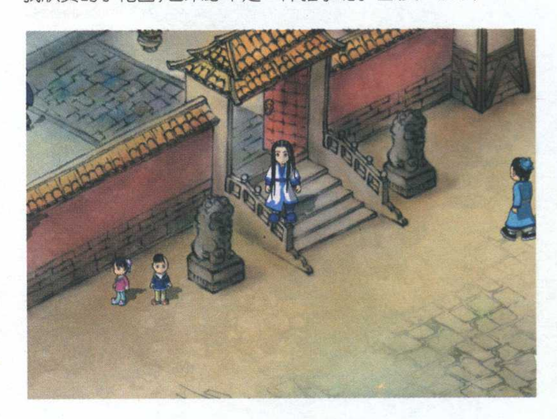
被抛弃的水墨:轩辕剑

说起水墨风格的游戏作品,古早之前有一款名为《镜花缘》的游戏,就是和《四大名捕》类似的风格,完全由水墨画描绘背景。当然,由于那个时候的技术条件,也不可能采用 3D 的方式——不过,就算有了 3D,笔者还是坚持 2D 的表现形式与《镜花缘》这个题材最为相配。毕竟,唐敖所经历的旅程,一路青山绿水诗一般的氛围,若用 3D,是无法表述其惹人遐思的意境的;并且,若是以 3D 描绘种种怪奇现象,比如两面国浩然巾下的面孔,那恐怕更像恐怖游戏的画面了。

真正将水墨风格发扬光大的,应该属著名的"轩辕剑"系列,《枫之舞》便是集中代表。那个时候的大宇,是如同现在《四大名捕》的新天地一样,将"承袭优美传统国画风格的场景"打在游戏包装上加以宣传的。然而,到了《云和山的彼端》,水墨画便退居战斗场景上,虽然又在之后的《天之痕》海上岛天外村露了一回脸,但毕竟已经失了主导地位。好在三代这两款游戏画面依然是 2D 卡通,虽然不是水墨但也同样唯美。可是,从四代开始,大宇正式偏离了这条道路,走上 3D。对于这点,舆论也是褒贬不一。

曾经同样以 2D 水墨为荣,而如今却开辟了新的方式,采用 3D 技术的"轩辕剑"系列所放弃的,正是《四大名捕》大肆广告,用于吸引玩家的卖点。究竟是《四大名捕》拾人牙慧,还是"轩辕剑"愚蠢地丢弃了宝贝,玩家自有论断,笔者在这儿也不多嘴了。希望那打着"苍天有情涛无尽"旗帜的《苍之涛》,不会以它的 3D 让我们倒了胃口——3D 的木制机关奔驰于沙场之上固然气势磅礴,但若描绘"杨柳岸晓风残月",描绘"渔舟逐水爱山春,两岸桃花夹古津"——我倒要看看,要如何用 3D 刻画一朵桃花?难道每个花瓣都一点一点贴图?真可谓焚琴煮鹤。

无论是日式的唯美 2D,还是欧美的精密 3D,都是游戏画面技术的舶来品。只有水墨风格,才是我们独有的东西。诚然,水墨风格永远都只能是小范围内欣赏的盆景,永远也不会成为游戏制作的主流风格,但是,在充满东洋或者西洋风味的游戏王国里,给我们华人留下一小块"白云依静渚,芳草闭闲门",自我欣赏的小花园,也未必不是一件雅事呢。■**(文 / 赖尔)**





PK，网游中间的那根竹签 | 刀剑 Online 之问鼎

我们习惯把肉串上的肉吃掉，然后把签子一丢完事，那东西并不重要；然而，没有那根签子，你也就吃不到那肉串。

爱情和死亡是人生的永恒主题。

如果把网络游戏比作一根滋滋冒油的羊肉串（或一串烧烤），那么像装备啦，级别啦，属性技能啦，就都是这根串儿上的肉块，中间穿着的那根签子，就是 PK。纵横网游多年之后，我得出了一个结论，朋友和 PK，是网络游戏永恒的主题。

其实重视装备和级别，一是为了获得朋友的认同和向他们炫耀，另一个就是为了有效的去 PK，或是以防被别人 PK。对属性、技能长篇大论的研究和争论，也不过是为了打架的时候能够占到便宜罢了。

曾经有人做过论断："在大陆运营的网络游戏，没有 PK 的，必死无疑"。恨恨，已经有不同的游戏从正面和反面证明了这个结论。也许是出于对这个结论的认同，以及希望摸到其他规律的想法吧，不同的网络游戏运营商们，经常会搞一些各种名目的调查。当然，这其中有一些只是噱头，另一些就比较贴近玩家了。

前段时间偶然间从新浪网上发现了《刀剑 Online》的单机版《刀剑封魔录》回顾专题，专题中有两个调查问题挺有意思，和《刀剑 Online》的 PK 有关：一个是关于 PK 区域的，一个是关于对 PK 的惩罚。它们的答案及比例是这样的：

一、所有区域均可以随意 PK（10.24%）

二、多数区域可随意 PK（18.40%）

三、50%左右的区域可随意 PK（9.60%）

四、绝大多数区域均不允许 PK，PK 只存在少数特定的区域例如"比武场"（30.72%）

五、爱怎么 PK 怎么 PK，但一定要对级别相差比较大的情况有所限制（31.04%）

答案中，赞成大范围允许 PK 的玩家占到 28.64%（答案 1、2），而赞成极少范围内允许 PK 的占 30.72%（答案 4），两者相差无几。对这个问题持无所谓态度的玩家占 31.04%（答案 5），也基本相同，但是这部分玩家赞同对 PK 进行一定的限制。

从这个答案看，大家对 PK 的态度可以说是又爱又恨，百感交集。话说回来了，如果对它的态度都很一致，那也不成其为一个"永恒的话题"了。对 PK 这件事，既要放，又要收；放要放的让人尽兴，收要收得不至于滥杀无辜——还真难啊！

另外，"PK 惩罚"这个问题的答案是这样的：

一、恶意杀人无惩罚（4.92%）

二、恶意杀人有合理的惩罚（11.67%）

三、恶意杀人有合理的惩罚，但被杀者也会有一定损失（16.55%）

四、恶意杀人者躲在安全区内也可以被杀（18.86%）

五、恶意杀人者有躲藏和逃跑的机会，大家可以展开集体追杀（48.00%）

这个问题的答案就比较集中，一目了然。有了 PK，就一要有惩罚，并且是所有人都支持严办，这意味着你杀人你就不要想再过什么安生的日子了。这种想法，与现实社会的法律意识也是有很大关系的。不过，从其他 4 个答案中也可以看出，有相当部分的玩家支持对 PK 进行一定程度的"鼓励"。可见，游戏中"目无法纪"者也是有的，当然这只是游戏绝非现实。

俗话说：发现问题是解决问题的一半，虽然说这个关于 PK 问题的调查是在《刀剑 Online》已经有了相当高的开发度之后进行的，但依然是对游戏的后期开发和运营有着相当的参考价值。

当然，现有游戏的 PK 制度对新游戏也是有借鉴意义：有的游戏是对 PK 完全不限制，被 PK 的和 PK 的都毫无惩罚；有的游戏有完善的"红名制度"；有的游戏则完全以 PK 为卖点，人家是开门七件事：柴米油盐酱醋茶，他可好，出门就一件事：PK。

总的来说，不同游戏的 PK 制度是各有千秋，而在玩家心目中一款好玩的网友，其 PK 设计也必定要合理，要有度，并且有特色，否则失去平衡必然会导致彻底失败。那么《刀剑 Online》中的 PK 制，是如何把握这个自由度的呢？

首先，《刀剑 Online》允许自由 PK，在多数场景是可以进行 PK 的。其次，对 PK 者既提供了一条苦海回头之路，又对报仇者提供了方便：PK 者可以前往上古世界中不同的名山大寺进行忏悔，从而减少"PK 值"；同时，独有的"衙门系统"可以让被杀的苦主申冤，对 PK 者进行通缉。杀掉通缉名单里的 PK 者，可以领赏。这就避免了游戏里有人被杀，其他人置若罔闻的现象；玩家无论喜欢扮演"大侠"、"大魔"，都有机会。最后，《刀剑 Online》的"竞技系统"允许玩家在任何场景内进行无损失对战，对无聊发泄的随意 PK 提供了一个分流出口。看来，《刀剑 Online》这款众多玩家期待的国产神魔武侠类 3D 游戏，对 PK 这个大家都关心的问题，还是花了相当多的工夫的。

我们习惯把肉串上的肉吃掉，然后把签子一丢完事，那东西并不重要；然而，没有那根签子，你也就吃不到那肉串。无论是签子长短，质地优劣，人们无非就是想吃那一口，网游中的 PK，就象那一根签。■

（文 / 九十九连斩）

刀剑Online之问鼎

出品公司：象素软件
国内发行：搜狐
发行版本：中文
游戏类型：网络角色扮演〖MMORPG〗
3D 加速卡：支持
3D 声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：未定
官方网站：http://bo.sohu.com/
最低配置：PⅡ266/128M、16M 显存 400M 硬盘
推荐配置：PⅢ800/256M、32M 显存


《奇迹》保护白名玩家，只惩罚恶意 PK 的红名玩家的游戏设计，使游戏一时间多了一项骗人红名爆红人装备的娱乐


《龙族》的 PK 惩罚并不严重，但是由于职业特性庞杂，使得游戏中的 PK，反而非常讲究技巧性，也是玩家们非常乐于谈论的话题


《传奇 3》中的死亡惩罚相当严重，使 PK 之风盛行，而其对恶意杀人者没有额外奖惩，由此也相当于鼓励了玩家的 PK 行为


《天堂》PK 惩罚同样严重，而游戏侧重点也不在个人的 PK 行为，大规模攻城战使渴望争斗的玩家都可以从中获得快感，因而游戏中恶意 PK 的发生几率远远小于其它同类网游

法律是严肃的，不容游戏。

游戏是轻松的，可现在它已经离不开法律。

首先声明，这不是一篇真正意义上的“法典”。文章中提出的很多观点，也只是一家之言。目前，很多涉及游戏的法律领域仍然是一片空白，并没有一个权威的声音来做出定论。我们制作这个专题的目的，也只是提出问题、探讨问题，而不是给出一个明确无误的答案。不过我们相信，今后真正的游戏法规，将会因国家立法机关、游戏行业和玩家们的共同努力而诞生。

在按下“我同意”之前你看过它了吗？——解读《最终用户许可协议》

点击案例：奥美游戏比赛授权

2003年7月，《反恐精英》、《魔兽争霸III》和《星际争霸》三款游戏的中国总代理奥美电子宣布推出官方的“比赛认证体系”，依据规模、范围和赛事的影响不同，奥美电子对比赛共划分为A（全国比赛）、B（省级比赛，5个省以内）、C级（市级比赛、还包括卖场、展会、校园等小型比赛）。

奥美电子称，使用以上三款游戏进行的所有游戏比赛必须得到其授权，否则将被视为侵犯奥美电子的合法权益。同时，还公布了第一批获得授权的游戏赛事名单。

不少玩家听到这个事情之后的第一反应是莫名其妙。既然买了正版游戏，花了大洋若干，怎么玩是咱们自己的事情，单机厮杀也好，联网征战也罢，用得着别人来“授”啥“权”么？再说，搞比赛，游戏只不过是个工具而已，如此说来，世界杯岂不是需要做足球的阿迪达斯来授权了？！大家怎么想就怎么觉得有道理，于是乎，“莫名其妙”很快就变成了“义愤填膺”，各路人马开始纷纷上BBS声讨“奥美霸权”，控诉其“企图扼杀中国游戏竞技”。

奥美一看，好像不小心挑起众怒，赶紧于2003年8月发了一个“比赛授权问题说明”，除了声明比赛授权是规范而不是限制游戏竞技以外，最关键的是，人家拿出了一条名正言顺的法律依据，能让咱们无话可说。奥美拥有的“镇山之宝”是什么？就是咱们玩游戏的时候签下的一纸合同，那叫“最终用户许可协议”，上头明明白白写着：“你被授权使用这个软件，但是你不可以……主持或者提供本程序的比赛服务……”

PLAY！律师事务所里的对话

玩家：合同？？“最终用户许可协议”？唉……？我说，这个玩意是什么？我什么时候签了这么个卖身契？

律师：不好意思，安装游戏的时候，那个“最终用户许可协议”界面就是合同，你好像根本没看就点击“我同意”了吧？

玩家：是啊，我急着玩游戏嘛~别说那个密密麻麻的什么协议了，超过100个字节的笑话帖子我都懒得看的……

律师：人家上面不是写着，“在此，我承认我已阅读和完全理解了上述的许可协议，并同意安装本游戏程序就是表明我已完全同意协议内的所有条款”，既然这样，就说明，只要你点了“我同意”，那么可就协议里头说什么，就是什么啦！

玩家：窝考！那它要是写上“同意承认欠到本公司一万元”，我岂不是惨了？

律师：非常幸运，目前，这么黑的游戏厂商暂时还没有出现……不过，在“我同意”之前仔细阅读一下这个东西还是很有必要的……

好吧，就让咱们以《魔兽争霸III》的“最终用户许可协议”为例，看看这段文字里到底有什么玄机。之所以选择这份协议开始解读，是因为它算是目前接触到的简体中文版“最终用户许可协议”里最完善的一份了。

■注意点之一：一旦你安装，拷贝，或者使用这个软件，那就表明你已同意遵守这份协议书内的所有条款。

别打算耍小聪明，先“试玩”一下再来研究这个协议，因为程序设计好了，不按下“我同意”就没法安装。一旦安装就是同意“所有条款”了，注意，是“所有”，无可挽回了，切记切记。

同样，在“最终用户许可协议”的末尾，也有类似的话，“在此，我承认我已阅读和完全理解了上述的许可协议，并同意安装本游戏程序就是表明我已完全同意协议内的所有条款”，所以，这份合同是不用你签字画押的，只要玩了游戏，就意味着接受一切苛刻或者不苛刻的条件。

■注意点之二：一旦同意遵守我们的最终用户许可协议，那么用户就不得在没有征求到暴雪公司的书面同意之前擅自完全或者部分地拷贝，复印，复制，再许可，翻译，倒转，提取源程序，修改，拆解，反编，创建等价的代码以及以本软件基础制造各类相关派生作品，去除软件上的各类产权说明文字和标签或者允许别人做以上的各类事情。

简单的说，就是不准做盗版，不得做游戏的修改补丁、免CD补丁或者汉化补丁什么的。“以本软件基础制造各类相关派生作品”包含范围很广，包括绝大部分和游戏有关的程序。不过，如果是制作修正BUG的补丁，则不在此例。因


315
玩家维权
大法典

为在这份协议的后面部分已经写明“这份协议并没有不允许你拷贝或者修改本游戏程序，但这种拷贝和修改只能作为你使用本程序的一个必要步骤，都应符合本许可协议所规定的内容。不得以为了其他任何目的而拷贝和修改本游戏程序。”也就是说，除非不修正就不能玩，否则就不得乱出补丁。

不过，我国《计算机软件保护条例》第16条规定，“软件的合法复制品所有人享有下列权利：……（三）为了把该软件用于实际的计算机应用环境或者改进其功能、性能而进行必要的修改。但是，除合同另有约定外，未经该软件著作权人许可，不得向任何第三方提供修改后的软件。”这一条规定，还是承认你有权给游戏做补丁的，但是注意，只许自己享受，不得向别人发布这些补丁。

■注意点之三：本软件是作为一单个产品。不得擅自用在多台电脑上。

这个比较简单，就是你的游戏不能借给别人装，女朋友也不可以。要给别人装，就把自己机器上的删了吧。不过，存档可以保留，呵呵。但是，现在越来越多的人开始拥有一台以上的电脑（比较常见的组合就是笔记本+台式机），那应该怎么处理呢？在这份协议书的条款中有这么一条：“这份协议并没有不允许你拷贝或者修改本游戏程序……所做的拷贝和修改版本只能是作为备份和档案目的。”，我认为，在同时属于自己的两台电脑上安装同一款游戏，就可以适用这个条款。

■注意点之四：你不可以……以商业目的来利用本软件和其各个部分，包括（但是不仅仅局限于以下几种情况）不可在网吧，电脑游戏中心，或者其他地点来使用本软件。

网吧老板们应该注意的是这一条。目前，绝大部分的游戏软件都是家庭使用的，也就是说，你也只能在家自己玩。在网吧里，即使每一台机器都配了一套正版，也随时都可能被游戏公司找麻烦。大家注意到，我们在看DVD或者VCD的时候，片头也会有类似的“WARNING”，告诫你只能在家欣赏，拿到公众场合播放就是非法云云，这个和游戏的限制是一样的。

和其他很多软件（譬如WINDOWS XP）不同，游戏不分“商业版”和“家庭版”，这个是个漏洞。要是每个装了CS的网吧（难道还会有没装CS的网吧？）都去找游戏商授权，估计后者要累死。



■注意点之五：你不可以……主持或者提供本程序的比赛服务。

这条就是“奥美霸权”的依据喽。因为人家说了，不得拿买来的游戏搞比赛，你也点击了“我同意”，当然就没话可说了。事实上，在国外，诸多国际赛事都是得到各大游戏公司授权的。当然，一般也不会另外收取费用，因为大家都想让自己的产品成为比赛项目嘛，要是限制太多，就不会有人拿它搞比赛了。

■注意点之六：你可以在本许可协议下将所有的权利转让给他人。在转让的同时也就表示你已经同意将在你家用电脑或者办公电脑或者移动电脑上去除原有的程序和任何的新材料。

这个和第三点的意思差不多，就是可以转卖游戏，但是卖的时候必须把你自己机器上的游戏删了。注意，在某些游戏软件的许可协议里，转卖也是不允许的，因为这可能影响游戏公司的利益，听起来有点霸道？是的，游戏公司做出不得转卖的限制是担心游戏在玩家中通过二手货渠道传来传去，影响到其销量，这种限制在日本游戏软件中经常可以看到。

■注意点之七：除非是程序已过它的发行期，否则暴雪对所发售的程序一定会提供必要的客户服务和技术支持。程序在不被暴雪生产或者它的代理商销售后一年后，会被认为已经过了它的发行期。

售后服务不是无限期的，确切的说，在最后一套游戏被卖出去一年之后，游戏商就有权对所有用户停止这个服务（当然，如果人家好心的话，继续也没问题）。按照这条规定，那些老掉牙的游戏（譬如《魔兽争霸》一代）的用户也许已经不能享受售后服务了。不过，游戏到底什么时候开始被停止生产和销售？这个似乎也只有游戏公司自己说得清楚。

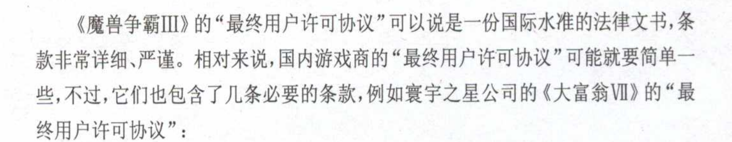
■注意点之八：程序中有一在线部分使得你能通过利用暴雪或者其他暴雪授权的合作伙伴所提供的程序来在互联网上进行游戏。暴雪会在游戏的发行期内（发行期的定义请看上面的定义）提供必要的服务器和软件技术……这里所说的一切并不表明暴雪有义务在游戏过了发行期后继续提供必要的服务器和相关软件技术。

这一点是针对互联网对战功能来说的，一般具有互联网对战功能的游戏，都会有厂商提供服务器，供正版用户上网厮杀。但是，和售后服务一样，这个服务器也不是无限期的运行下去的，在最后一套游戏被卖出去一年之后，厂商可以关闭服务器，不再提供联网对战服务了。

■注意点之九：如果你不同意里面的任何一项条款，在买软件之后的30天之内你都有权立刻将未使用的软件返回给你买这个软件的地方或者联系暴雪娱乐公司的客户服务部。

如果不打开包装盒，把光盘塞进光驱，并点击“SETUP”，你是看不见以上一系列条款的，因为它们没有被印刷在外包装上。这个时候就面临一个问题：如果我觉得这份“最终用户许可协议”不对胃口，不想要这款游戏了，怎么办？大家都知道，按照有中国特色的商业“惯例”，拆开包装的产品退货是很麻烦地……不要担心，上面的这一条款就保证了你的退货权利，即使光盘没有任何划痕，你也可以理直气壮的去说“这个东西我不要了！”。

对于游戏商来说，这是一个法律BUG，因为所谓“未使用的软件”的很难考证的，连邦或者其他什么软件店的工作人员也不会跑到你家去看看机器上是否安装了《魔兽争霸III》。而且，你或许可以利用这个BUG，瞧瞧某些“豪华版”里到底放了些什么东东，如果不满意就退回去。所以，我觉得对于游戏商来说，这份“最终用户许可协议”最好能在拆封以前让用户看到，否则的话，也许会很麻烦呢。



《魔兽争霸III》的“最终用户许可协议”可以说是一份国际水准的法律文书，条款非常详细、严谨。相对来说，国内游戏商的“最终用户许可协议”可能就要简单一些，不过，它们也包含了几条必要的条款，例如寰宇之星公司的《大富翁VII》的“最终用户许可协议”：

A.禁止将此套软件使用于网络、BBS、Internet或多使用者的环境。除非经本公司所授权之多人使用版本的软件，并取得各网络终端机授权使用合约书。

请参看上面注意点之四。

B.未经本公司同意或授权，禁止出租、出借、散布及公开展示，或其它足以侵害本公司权益之行为。

注意，这里禁止“出借”的意思有点模糊，不知道是指不允许任何形式的“出借”，还是“出借”时必须把自己机器上的游戏删除？

C. 禁止对本软件进行任何更改、反编译（decompile）、软件还原工程（reverse_engineer the software）、反编译(disassemble)或任何更改原始程序设计系统上的锁定与解除锁定。

D.禁止遮掉、移开或去除本软件之版权所有与注册商标图形或文字说明。

E.禁止任何非法盗拷，或任何授权外之存储媒介进行部分或整体内容复制与贩

售，违者依法追究。

请参看上面注意点之二。

作为玩家而言，百分百的遵守"最终用户许可协议"似乎很有些难度（譬如把游戏借给朋友玩，我想大家都经常这么干吧），而且从目前国内外的司法实践来看，游戏的最终用户还很少因为违反这个许可协议而导致官司。但是，游戏商不行使权利并不意味着他们没有或者打算放弃这个权利，随着软件产品的权益保护越来越严格，如果你总是什么也不看就"我同意"的话，也许有一天，就会有人粗暴的打断你的游戏，说"喂，你把人物改成无敌，已经违反了XX协议和XX法，请关闭您的电脑，并自带小板凳到最近的派出所接受学习改造。"

最后，再说一点每个玩家心里可能都会想到的问题：假如真有那么"严格执行"的一天，如果我讨厌某些条款，我是不是就不能玩游戏了？很遗憾，到那时候，我们似乎只有两个选择：接受这堆东西，或者不玩游戏。可是我觉得，按照游戏商自行拟定的一大篇固定格式的"最终用户许可协议"来限制玩家的权益，对后者是不公平的。游戏，还有其他软件的"最终用户许可协议"应该由国家知识产权保护部门来统一制定一份范本，这样既充分尊重软件商和用户两方面的利益，又方便管理，每个公司都搞一套自己的"最终用户许可协议"，光研究这些条款，大家就得先放下游戏，每个人去念个法律学位先。

装备不见了，向谁去喊冤？
——虚拟财产的法律保护

点击案例：成都玩家投诉盛大案

2003年底，成都玩家赵先生因游戏ID被盗，花费了上万元人民币才获得的游戏装备被彻底洗白。赵先生于2003年12月23日上午，前往四川省消委会投诉咨询。投诉部的许志民接待了他们。听取赵先生投诉后，许志民说："在对虚拟财产保护方面，我国目前还没有一部明确的法规，因此这样的投诉省消委还是第一次遇到。"

许志民建议赵先生将丢失装备的时间、地点等主要经过，以及与盛大公司交涉的过程、自己的赔偿要求等，写成一份详细的书面情况说明，"以此来向我们提供足够证据，证明你与盛大公司之间确实存在消费关系。"

对赵先生提出 "盛大公司游戏网络存在漏洞" 的怀疑，许志民建议赵先生先到省信息产业厅寻求帮助，"要通过权威部门的确定，这个怀疑才能被确认。" 许志民说，等赵先生准备好了这些必备的证据后，省消委将受理这一投诉。

咨询后，赵先生表示将准备相关证明材料，在最近正式向省消委投诉。同时，由成都10名律师共同写就的《保护网络虚拟财产立法建议书》，已通过邮政快递的方式寄往全国人大法律委员会。

点击案例：计算机高手网上"盗窃"获利万元

武汉市洪山某科技公司技术员孙某，利用自身"特长"狂盗他人网络游戏"传奇"的账号及"兵器"，公然在网上叫卖，并获赃款1.8万余元。昨日，洪山警方依法对其进行行政处罚。

近年来，"传奇"游戏在网民中盛行，玩家数量庞大，游戏账号及虚拟"兵器"均已成为玩家买卖的对象，因而游戏账号或"兵器"被盗现象亦逐年增多。今年以来，仅洪山公安分局网监科就接到此类报案80余起。

10月20日，玩家余某报警称，他在洪山珞狮路某网吧抓获偷其"传奇"装备的嫌疑人孙某。洪山网警胡连军、沈骏赴现场调查时，孙某辩称："转卖"余某的"兵器"均购自他人之手。因证据不足，民警只得令孙将"兵器"还给余某后让其离去。

当月24日，江苏人沈某到洪山公安分局网监科报案，称其"传奇"账号及名下所有装备被盗，有人在一名为"传奇专卖店"的交易网站公开销赃。在网警安排下，沈向"传奇专卖店"订购装备，得知"店主"就在洪山区。胡连军遂经技术比对，锁定此人就是20日他们放走的孙某。经查，孙利用"传奇专卖店"及其开设的网站，频繁发帖叫卖"传奇"账号及装备，有利用网络黑客软件行窃的重大嫌疑。

当日下午，孙某被洪山警方传唤。但讯问中，孙一口咬定自己只是"中介者"。网警随后对其使用的电脑进行技术检查，找到了大量证据。当晚10时许，孙被迫交代了其违法事实。

今年3月起，比较擅长网络和软件的孙某将一种木马程序放在"传奇"交易网站中，然后进入游戏中喊话，称有大量便宜"兵器"出售，吸引玩家前去浏览。当玩家浏览了带木马程序的网页后，木马程序便自动下载到玩家计算机中，并在后台悄悄运行。一旦玩家输入游戏账号及密码，木马即将信息自动记录下来，并发送到盗号者的电子邮箱中。就这样，孙某盗取了70余个"传奇"玩家的账号，盗得近500种"装备"，随后通过"网上超市"销赃。

鉴于孙某涉嫌故意输入计算机病毒、有害数据，破坏他人计算机信息系统，洪山警方昨日依法没收了孙某的1.8万余元赃款，并对其罚款1.8万元。

PLAY！法庭里的辩论

原告玩家：我的一套极品装备莫名其妙没了，你们游戏公司应该赔我。

被告律师：这个理由似乎不是很充分。

原告玩家：为什么？

被告律师：我们打个比方吧，如果你某天回到家里，发现你的电器、家具、钱财什么的全都不翼而飞了，这时候你做的第一件事情是什么？

原告玩家：尖叫，然后去报案。

被告律师：你为什么不跪在地上大喊：“上帝啊，还我的东西来！！”，也许那些东西就会自己跑回来了？

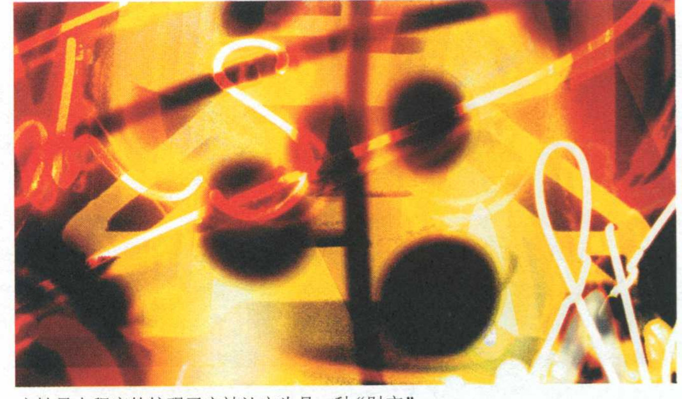
原告玩家：我看上去像这种白痴吗？

被告律师：当然不像。所以我想我可以很明白的向你说明这个道理：打个比方，我的当事人XX公司和它运行的游戏程序，就如同虚拟世界里的上帝一样，既然现实的世界里会有小偷，那么虚拟世界里也会有，很遗憾，这两个世界都并不完美，没有办法。所以，你也不该把上帝当成失物招领处的管理员。

原告玩家：问题是你们收了我的点卡费！而且，这很可能是你们的程序BUG！

被告律师：你也给国家交了税，可是警察没有义务向你赔偿失物，不是吗？而且，你也不能因为“治安不好”就起诉警察局。

原告玩家：%^$#@(*&!~!



315
玩家维权大法典

有够荒唐的法庭辩论……如果把虚拟财产用现实的眼光来看，这个道理似乎怎么也说不清楚。例如上面那位律师的话，你会觉得他在强词夺理，但是却又难以驳倒。所以，对于虚拟财产的性质，我们必须有一个更加全面，更加合理的法律共识。我认为，目前主要需要解决的，是以下几个问题：

■虚拟财产是法律规定的合法财产吗？

游戏里的装备能换成响当当的现大洋，记得当年，这种现象还曾经让大家吃了一惊（国内最早的报道似乎是关于《暗黑破坏神》的装备卖了若干美元一事），在现在，这可已经不算新闻了。前些日子，“中韩天堂币地下交易”事件被披露，证明连虚拟财产的规模国际贸易都已经开始了，虚拟财产的“生产”、“销售”甚至走上“集团化、企业化”的道路。那么对于这种被冠上“虚拟”前缀的财产，是法律规定的合法财产吗？

虽然我国法律没有给“财产”下个明确定义，但是一般从法理学来说，财产应该有以下几个特点：

第一是“有用”，能派用场，自然，一套极品的用处就不用我废话了，这一条No problem；

第二是“具有价值”，用现金买装备，司空见惯，这个也PASS；

第三是“能为人所控制”，就是可以按照你的意志把它交付给别人，这点在游戏程序上是没问题的；

第四是“具有流通性”，就是说这个东西谁都可以拥有，虽然因为等级和职业问题，不是每一件装备你都可以使用，但是占有它是可以做到的。

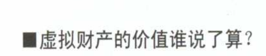
所以，虚拟财产符合《民法通则》第75条规定：“公民的个人财产，包括公民的合法收入、房屋、储蓄、生活用品、文物、图书资料、林木、牲畜和法律允许公民所有的生产资料以及其他合法财产。”中“其他合法财产”的一种。

不过，目前也有观点认为：“虚拟财产不属于法律规定的财产，它们事实上只是一组数据，这些数据在特定游戏里可能“虚拟的”具有财产的一切特征，但是一旦离开虚拟世界，本身独立出来，就没有任何意义。”这个问题提的非常尖锐，因为现实生活中的财产，本身并不需要依赖一个环境存在，譬如一台电脑，放在这里是一台电脑，放在美国还是一台电脑，放置100年后，只要不被老鼠啃了，它仍然是一台电脑。电脑不会凭空消失，但虚拟财产会因为游戏商停止运营服务而归于乌有。这种不确定性最大程度的妨碍了它被认定为是一种“财产”。

对照财产的四个条件，我们会发现，虽然每一条都成立，但是每一条都是建立在“游戏商提供运营服务”这一基础上的，而游戏商是否提供稳定的运营服务，这一点目前根本没有任何法律可以保障（相关内容请参看本文的其他章节）。那么，建立在没有任何法律保障的活动基础上的“财产”，它的“财产”属性显然要大打折扣。

从目前法院对虚拟财产诉讼受理的情况来看，虚拟财产已经被司法实践归入了“财产”范畴。但是，要让它完完全全的合法化，我想还需要在现行法律上加上特别条款，不能将它作为我们一般意义上的“财产”来看，否则就会陷入乱糟糟的可怕境地。

举个简单的例子，游戏商因为A君使用外挂就把他的装备洗掉了，《民法通则》第75条规定：“公民的合法财产受法律保护，禁止任何组织或者个人侵占、哄抢、破坏或者非法查封、扣押、冻结、没收。”既然装备已经是A君的“财产”，这个行为就属于“非法没收”，因为A君的财产是否“合法”，属不属于A君不能由一个游戏商说了算。依据法律，游戏商必须向人民法院起诉A君使用外挂程序，经过法院审理认定、判决，然后才能拿走A君的装备。那么，我觉得，这么一来，游戏商除了每天打官司以外，就不会有其他的事情可做了。



■虚拟财产的价值谁说了算？

一套装备到底值多少钱？这个谁说了算？按照我国民法诉讼原则：“谁主张，谁举证”，也就是说，如果你说“我的这个戒指值1000元人民币”，那么你得说出个理由来。

早期的虚拟财产诉讼中，有些玩家在主张权利的时候，以上网费用作为依据，这种方式现在已经基本过时，因为虚拟财产更加“市场化”，我们能够从其他方面来证明某件装备到底值多少钱。一般来说，就是该服务器中该件装备的，普遍的平均交易价格。

不过，与现实生活中的市场有所区别的是，游戏世界里的市场价格波动相对比较大，而且没有法定的、完善的市场价格波动检测、记录体系。这些不利因素对于确定一件装备的价值，是很大的障碍，尤其是作为玩家，在起诉时如果要举证证明某个装备值多少钱，会面临不少的麻烦。

■虚拟财产案件中，玩家如何找证据？

我们在前面看了一个成都玩家投诉盛大的案例，玩家发现装备没有了，首先想到的是找游戏商的麻烦，显然他认为盛大有义务从程序上保证其虚拟财产的安全性，这个主张看上去合理合法，不过，要是细想一下，又不是完全站得住脚，我们来举例分析一下，假如说某个玩家A君的一套装备不见了，原因可能是什么呢？

第一，程序有BUG，让装备凭空人间蒸发了。如果是这种情况，A君当然该找游戏商讨个说法，天经地义。

第二，程序有BUG，有人发现了这个BUG，干坏事，把装备偷走了。如果是这种情况，导致A君财产损失的人有两个：游戏商和小偷（虚拟世界里的）。既然装备是

合法财产的话，那么 A 君就要进行两项工作：第一去公安局报案，说明自己的财产被人偷走了，这是刑事案件；第二去法院起诉，理由是游戏商有程序漏洞，导致贼人有机可乘，这是民事案件。

第三，程序没有 BUG，是 A 君在网吧上网，被人盗取了密码，那人进游戏去把 A 君的装备拿走了。这种情况下，本案的唯一责任人就是那个小偷（不过是现实世界里的），A 君应该去报案。

第四，A 君本人就是个骗子，他根本没有什么装备，或者是自己把装备弄走了，然后谎称遗失。

既然有这么多可能性，如果 A 君只找游戏商的麻烦的话，后者肯定会大喊冤枉。然后，A 君就必须找出足够的证据证明这是游戏的 BUG 导致的，可是，服务器是人家开的，游戏是人家做的。大家可以想象一下，作为手无寸铁的玩家的举证难度。所以，如果按照一般的法律程序，玩家告游戏商的官司几乎是打不起来的。

其实，玩家诉游戏商的案子，和现在多见的“电信官司”（譬如用户起诉电信公司多收了电话费）非常相似，同样是所有证据资源都被其中一方所掌握，另一方难以拿出证据。所以，我们也不妨向“电信官司”学习，套用“举证责任倒置”原则。“举证责任倒置”主要应用于医疗事故、电信服务等案件，指一旦发生用户与服务商之间的矛盾，由服务质量问题所牵涉的相关部门，负责从专业角度来审视、验证各自的服务流程，收集、提供本部门工作无过错的证据；如若不能提供有效证据证明自己无过错，则须承担相应的责任，接受相应的处罚。简单点说，就是一旦玩家起诉游戏商，不是由玩家先提供证据，而是游戏商必须先证明自己的程序没有问题，否则就必须承担责任。

不过，这么一来游戏商可能要大声叫苦了。因为毕竟游戏程序的精密程度不能与电信的管理系统相提并论，出问题的几率也大大高于后者，那岂不是官司没完没了了？这就涉及到下面一个问题——

■游戏商有没有义务保证虚拟财产的安全？

于理于法来说，游戏商应该从程序上来保证玩家的虚拟财产不因为技术问题而丢失。但是，就目前的游戏软件的技术而言，完全防止类似事件又不大可能，正如连“软件霸主”微软也无法担保它的 WINDOWS 不死机一样。尤其是当“魔高一丈”的黑客们采用特种手段攻击服务器的时候，游戏商可以说是对此防不胜防。所以，我认为，从技术角度来说，完全硬性规定游戏商保证虚拟财产安全，出了事全部由其负责，也不是很合理。既然不能用法律来硬性规定，那么就只能用市场手段来调节。

作为游戏商，可以有两种选择：

第一，在与玩家的服务合同中明确表示，不承担因为程序问题而导致的虚拟财产损失。如果玩家同意这种约定并开始游戏，游戏商就可以免除这些责任；

第二，如果为了体现服务质量，游戏商也可以承担起保护虚拟财产的责任，无论是程序问题（譬如说 BUG）或者漏洞（譬如说被黑客攻击），都无条件的赔偿。

后一种选择看起来会给游戏商带来一些麻烦，不过这也会成为市场竞争的一个有力工具。相信玩家在选择玩一款网络游戏的时候，将会把游戏商是否有这个承诺作为一项重要的指标来看待。

■如何证明虚拟财产的所有权？

要找回失落的虚拟财产，就要先证明你对该财产拥有所有权。首先，当然是 ID 了，证明你拥有一个 ID 并不麻烦，有密码和一些基本信息（譬如身份证号码）。

其次，是证明你拥有过这件虚拟财产，这就相对比较困难。在现实生活中，你拥有一台电脑，那么会有购买这台电脑的发票或者收据，即使电脑不见了，这些票据也能证明该物品是你的合法财产。因为虚拟财产和实际中的财产不同，你没有其他的佐证来证明这件物品属于你。唯一可能提供证据的，只有游戏商服务器里的记录资料，所以，如果要进行虚拟财产的诉讼，游戏商就有义务为玩家提供相关的资料证明。

或者做一个大胆一点的设想，也可以官方或者半官方（譬如游戏协会）成立类似于“技术监督局”性质的第三方检测中心，由游戏商向其提供必要的游戏源代码等资料，并开放服务器，由这个第三方检测中心来提供证据，证明玩家是否拥有某件虚拟财产。

另外，对于一些价值高昂的虚拟财产，我认为也可以采取多重认证的方式来证明所有权，譬如对于等级达到一定程度的装备，提供特别的身份证号码保护，只有本人在线，并通过一定的复杂手续才能转让。其实，这种办法在现实生活中是很常见的，譬如你要买一套房子和买一块煎饼，其交易程序肯定是不一样的，这种模式也不妨运用到虚拟世界里来，这样可能会减少不少麻烦。

■盗窃虚拟财产违法吗？

我们先看看上面“点击案例”中的第二个，报纸在报道这个案件的时候，“盗窃”二字加上了双引号，而且孙某遭到处罚，罪名是“故意输入计算机病毒、有害数据，破坏他人计算机信息系统”，而不是“侵犯他人财产”这也说明，对于虚拟财产的盗窃行为，在这个案子里，还没有被司法机关正式确认为法律意义上的“盗窃”。



如果虚拟财产最终被认定为我国法律上的“合法财产”，那么，孙某的问题可就没这么简单了，在网络游戏中盗窃虚拟财产的人将和普通盗窃犯一样，接受刑事法律的制裁。依据是我国《刑法》第五章“侵犯财产罪”中第264条：“盗窃公私财物，数额较大或者多次盗窃的，处三年以下有期徒刑、拘役或者管制。”，以及《治安管理处罚条例》第23条规定“有下列侵犯公私财物行为之一，尚不够刑事处罚的，处十五日以下拘留或者警告，可以单处或者并处二百元以下罚款……（一）偷窃、骗取、抢夺少量公私财物的。”

那么何谓“数额较大”呢？按照有关司法解释，以500元至2000元为起点，这个价值的装备在网络游戏中可以说不算什么惊人的大数目了。其实，即使是“数额巨大”（5000~2万元）和“数额特别巨大”（3万~10万元）的财物，在网络游戏中也有可能出现（例如前段日子《热血传奇》中出现的价值4万元的戒指），况且盗窃犯们作案的时候，往往不是针对一两件装备，而是大量盗窃，例如孙某就偷了500多件，总价值近2万元，所以，虚拟财产的盗窃案的作案数额登上“巨大”和“特别巨大”的台阶，也并非耸人听闻。

以后，盗窃虚拟财产者可能会面临两罪并罚，首先是《刑法》第286条——“违反国家规定，对计算机信息系统功能进行删除、修改、增加、干扰，造成计算机信息系统不能正常运行，后果严重的，处五年以下有期徒刑或者拘役；后果特别严重的，处五年以上有期徒刑。”这一罪里，犯罪对象是游戏商的游戏系统，所受处罚也不算太重。别急，然后更厉害的来了，依据《刑法》第284条——（盗窃）“数额特别巨大或者有其他特别严重情节的，处十年以上有期徒刑或者无期徒刑，并处罚金或者没收财产”，这可就厉害了，也许下半辈子就放在里边了。所以，一旦虚拟财产正式合法化，喜欢偷偷摸摸的某些人可就要分外当心了，不要玩火，虚拟世界里的非分之想可能会毁掉现实世界里的人生。

最后说点轻松的，不管虚拟财产最后怎么定性，在游戏里若有“盗贼”职业或者“盗窃”行为的设定，咱们可不能“依法”把人家抓起来。

从目前的几个案件来看，在一些民事诉讼中，虚拟财产已经被视为合法财产的一种，法院已经越来越多的受理这类诉讼。而在刑法中，虚拟财产却还是名分未明。这种“双重标准”的冲突显示法律仍不够严谨，制定相关法律，给虚拟财产定性，是面对目前越来越多的虚拟财产案件，急待解决的问题。



到底谁是上帝？——网络游戏玩家的权益保障

点击案例：《魔剑》停止运营，玩家告上法庭

2002年10月，天人互动代理欧美网络游戏《魔剑》。由于种种原因，在投入巨资运营半年多之后，《魔剑》的同时在线人数也不过5000人。从2003年下半年开始，天人互动的资金链条开始断裂，公司营运兵败如山倒。

2003年12月，员工仍然没有拿到7月份以后的工资，公司董事长汪华峰也不知所踪，仅剩的十几名员工终于将天人互动告上法庭。游戏服务器随后也被供应商切断，《魔剑》至此彻底宣告死亡。

2004年2月4日，据当地媒体报道，重庆数十玩家在获知天人互动倒闭的消息后，准备集体状告天人互动，以追讨包括游戏卡、虚拟财产在内的损失，甚至包括精神损失。

成都合泰律师事务所张强律师认为，游戏玩家购买包月卡后，即与运营商建立了合同关系，运营商由于自身原因不能为玩家提供相应服务，即属违约。玩家可向运营商提出违约赔偿。

据介绍，以天人互动公司这种情况，玩家可通过法律手段或行政手段要求赔偿。企业在解散或歇业前，应对财物进行清算，在现有财产限度内予以赔偿。如果企业未完成清算而倒闭，在没有上一级主管部门的情况下，债权人可向法院申请查封其财产或冻结其账户，采取“诉前财产保全”，并在15日内提起诉讼。此外，也可向工商部门提出对运营商进行行政处罚的请求，责令其在一定期限内完善其服务水平。如不能完成，应在一定期限内对其债务进行清算，以现有财产对玩家进行赔偿，直至注销其经营资格。

PLAY！律师事务所里的对话

玩家：《XX ONLINE》完蛋了，我的一切都完了!! 我要自杀！但是自杀前我要请律师告他们!!

律师：您先别着急，慢慢说，到底怎么回事？

玩家：我买了点卡，花了N多上网费，好不容易才混到今天这个老大的位置，现在他们说停就停，一切的一切都没有了……我可不可以告他们？

律师：那要看游戏商给你提供的服务合同里是怎么说的了，你那里还有这个游戏的安装盘吗？

玩家：有，给你。

律师：嗯，我来看看，就是这个了……“网络游戏软件及服务使用者授权合约”……

玩家：喔？还有这么个玩意？那上边写的什么？

律师：这里说了：“您清楚明白及同意本公司基于本身之考虑，因任何理由，包括但不限于由于本公司认为您已经或将会违反本服务规范及任何法律及规则，有权随时暂停或终止您的代号、密码、账号及本服务之全部或任何部份之使用权。”

玩家：啥米意思？我又没有用外挂。

律师：这个意思是说，公司可以因为你违反规则——譬如用外挂——而停止服务，但是除此以外，其他基于他们本身考虑的“任何理由”也可以停止对你的服务。

玩家：我FT，也就是说，只要他们不爽，就可以随时删了我？

律师：呃……没有那么直接了，不过也差不离……而且，你看，这里还有一条：“本公司亦有权基于本身之考虑，可在向你发出通知或未发通知之情况下，随时暂停或终止本服务或其中任何部份。”

玩家：这……这……这比《辛丑条约》还黑啊……

问题一：网络游戏“服务协议”到底说了些什么？

相对于前面单机游戏的“最终用户许可协议”，网络游戏运营商的“服务协议”里可是藏着更多的秘密，包含更多对单方面有利的条款，让我等玩家防不胜防，怎样才能保障自己的权益呢？兵法云“知己知彼，百战不殆”，首先，我们要搞清楚“服务协议”里到底有些什么东西。一般来说，在大部分的网络游戏商的“服务协议”里，都会有以下一些固定的，对玩家加以限制的条款（可能不同的游戏和公司，其具体



文本会有所不同，但是主体意思基本是同出一辙的）：

A、请详细阅读这份服务协议，一旦你注册，就表示你同意了一切的条款。

反感程度：★★

内容解读：这就是说，开始玩游戏了，就相当于你在这个“服务协议”上签字，要承担因此产生的权利和义务——不管你觉得它合理或者不合理。虽然有些反感，可也没办法，毕竟不是人家拿枪指着咱们注册的不是？

B、本服务协议可能随时更改，并在首页公告，如果你不同意修改的内容，请停止游戏，如果你继续游戏，就表示你接受修改过的协议。

反感程度：★★★

内容解读：这条有点黑，因为谁也不知道这协议会被改成什么样子，可是在游戏里的角色、装备和宠物什么的可都是辛勤劳动的成果，不能说“停止游戏”就什么都不要了，所以，如果是服务协议被修改，估计也就是人家怎么改，咱们就得怎么认了。

C、不得有进行任何更改该游戏软件程序之行为，不得复制、散布该游戏软件程序，不得修改游戏。

反感程度：★

内容解读：这个和单机游戏的“最终用户许可协议”相关条款基本一致，不过也有所不同，在网络游戏的“服务协议”中，修改游戏是严重违约行为，算是“重罪”，可能被删除帐号，停止服务，而在单机游戏的“用户协议”里，则没这么严重。反之，在单机游戏的“用户协议”里非常严重的问题“复制、散布游戏”（就是做盗版了），对于网络游戏来说却不算什么，有些公司的“服务协议”里，甚至根本不限制玩家自行复制、散布游戏，因为网络游戏商的利润来自于日常的点卡消费，至于游戏，散布得越多才越好呢。

D、不得创造或提供游戏的联机服务，如仿真服务器等。

反感程度：无

内容解读：就是不准搞私服，私服之于网络游戏，就如同盗版之于单机游戏，这是完全可以理解的。

E、不保证所提供之各项服务符合您的要求以及相关服务的稳定、无误及不中断。

反感程度：★★★★

内容解读：这是一条明显的，只对网络游戏商单方面有利的条款，说白了就是网络游戏商不对其游戏运行服务作任何的担保，无论出了什么事情，给玩家造成什么损失，都不用因此承担责任。我想，如果有够实力的游戏商对自己的游戏程序和管理能力有信心，敢于为天下先，删除这个条款，为玩家的权益保障作出一定的承诺，那么它也将会得到相应的市场回报。

F、公司对于用户是否违反服务条款有最终决定权。若公司认定用户违反服务条款或任何法令者，用户同意公司可以随时终止用户的帐号及密码使用权。

反感程度：★★★

内容解读：又是一个不“平等条约”……这个条款的意思是，玩家作为合同的乙方，是否违约，要由甲方说了算，甲方也随时可以终止双方签订的这份合同。世上宁有如此的合同乎??!

G、你同意补偿本公司因你违反本服务协议或相关法律及规则所导致的损失，包括因为你的违反行为而进行的一切诉讼之法律费用。

反感程度：★★★

内容解读：这一条尚属合理，如果违反了服务协议，自然要赔偿人家的损失，可是要是和第F条联系起来看，可就有点恐怖了——“公司对于用户是否违反服务条款有最终决定权”，也就是说，赔不赔偿也是人家一句话的事情喽！当然，相信各位游戏公司老大不会无端为难我们玩家的，可是这网络游戏毕竟是高科技的玩意，有时候难保不出个岔子什么的，到那是时候，大家可就有理说不清了。而且，一旦发生此类事件，一切法律费用还需要我们承担，这个就有点过分，万一他请个要价一百万的御用大律师怎么办？

H、公司会对以下情况的角色、帐号予以删除：X个月内未上线，且等级X以下；X个月内未上线，不分等级……

反感程度：无

内容解读：这是为了保证公司的服务器系统资源不被无用的帐号占用，以保障现有用户的利益，可以接受。

I、公司对于用户游戏进行中或无法游戏时所导致的任何直接、间接的损害不负任何损害赔偿责任。

反感程度：★★★



内容解读：又是一条免除责任的条款。有的公司的服务协议里还加上：如果依法必须承担赔偿责任，那么赔偿金额不超过玩家支付给游戏公司的点卡费用。也就是说，除了那每个月几十块钱"可能"要得回来以外，其他的"虚拟财产"甚至"精神损失"之类，统统都是非分之想。

J、若用户和本公司之间发生任何纠纷或争议，用户完全同意将纠纷或争议提交本公司所在地法院管辖。

反感程度：★★★

内容解读：这是最不容易被大家注意到的一条，事实上它可以给玩家对网络游戏商的起诉带来很大麻烦。依照我国《民事诉讼法》第 24 条的规定："因合同纠纷提起的诉讼，由被告住所地或者合同履行地人民法院管辖。"，也就是说，玩家可以在自己居住的城市（因为我们是在这里玩游戏，享受服务，所以可以视为"合同履行地"）起诉网络游戏商。但是，该法 25 条同时还规定，合同的双方当事人可以在书面合同中协议约定管辖法院。而网络游戏商就利用了这个 25 条，和玩家"约定"：只能在游戏公司所在的地方打官司。例如"点击案例"里的重庆玩家们，可能就要千里迢迢跑到北京来起诉了，大大增加了诉讼的难度。而相反，如果网络游戏商想起诉玩家，则非常简单（虽然似乎目前还没有哪家公司这么干），只要在本地告就 OK 了。



K、本公司基于本身之考虑，因任何理由有权随时暂停或终止您的代号、密码、账号及本服务之全部或任何部份之使用权。本公司亦有权基于本身之考虑，可在向你发出通知或未发通知之情况下，随时暂停或终止本服务或其中任何部份。你同意若本服务之使用被暂停或终止，本公司对您或任何第三者均不须承担任何责任。

反感程度：★★★★★

内容解读：这个没什么好说了……这一条款可以说是整个"服务协议"里的"终极条款"，给网络游戏商授予了真正的、虚拟世界的"上帝权力"。既然这个世界是上帝创造的，那么他也可以随时毁灭它，作为这个世界里的臣民，我们只能接受生存或者死亡的赐予，没有任何反抗的权利。当看完这个条款时，我忍不住想问：这难道不是一个以消费者为上帝的商品经济时代吗？那么，现在，到底谁是上帝？

问题二：玩家的法律武器是什么？

我们已经看到，目前，网络游戏的"服务协议"有着种种不合理的地方，那么我们是否也只能无条件接受它们？或者告别我们热爱的游戏？在这里，我想说，大家也不用过于悲观，因为网络游戏商虽然是虚拟世界里的上帝，可作为消费者，我们是现实世界里的上帝，有很多相应的法律法规可以保障我们的权益，我们的这些法律武器包括：

A、《合同法》第 8 条：依法成立的合同，对当事人具有法律约束力。当事人应当按照约定履行自己的义务，不得擅自变更或者解除合同。

按照这条法律，网络游戏商和玩家之间签订的既然是"服务协议"，属于合同的范畴，就不能"随时更改"，如果网络游戏商中途更改了该协议，必须先征得玩家的同意，不能要求玩家停止游戏。而"服务协议"中的"如果继续游戏，就表示接受修改过的协议"更是和该条法律严重冲突，不能成立。

B、《合同法》第 40 条：格式条款具有本法第五十二条和第五十三条规定情形的，或者提供格式条款一方免除其责任、加重对方责任、排除对方主要权利的，该条款无效。

按照这条法律，"服务协议"中很多单方面免除网络游戏商责任的条款，如 E、I、K 等等，一旦发生玩家和网络游戏商之间的诉讼，这些很可能被依法认定为无效。

C、《合同法》第 41 条：对格式条款的理解发生争议的，应当按照通常理解予以解释。对格式条款有两种以上解释的，应当作出不利于提供格式条款一方的解释。

按照这条法律，"服务协议"中没有说清楚的条款，有歧义的条款，在做出解释的时候，按照不利于网络游戏商的方式来解释（所以，大部分网络游戏商在拟定"服务协议"的时候都尽量做到严谨，把一切可能的情况都包括进去，坚决不让大家钻空子：）。

D、《合同法》第 54 条：下列合同，当事人一方有权请求人民法院或者仲裁机构变更或者撤销：……（二）在订立合同时显失公平的。

按照这条法律，"服务协议"中某些条款只对网络游戏商有利的话，玩家可以在发生纠纷时请求更改或者删除这些条款。不过，条款是否真的明显对玩家不公平，需要相关部门加以认定。

E、《消费者权益保护法》第 24 条：经营者不得以格式合同、通知、声明、店堂告示等方式作出对消费者不公平、不合理的规定，或者减轻、免除其损害消费者合法权益应当承担的民事责任。格式合同、通知、声明、店堂告示等含有前款所列内容的，其内容无效。

按照这条法律，网络游戏商的"服务协议"中不应该有对于玩家不公平、不合理的条款（很遗憾，现在看来似乎很不少）。如果有，会被认定无效。

F、《消费者权益保护法》第 40 条：经营者提供商品或者服务有下列情形之一的，除本法另有规定外，应当依照《中华人民共和国产品质量法》和其他有关法律、法规的规定，承担民事责任：（一）商品存在缺陷的……（七）服务的内容和费用违反约定的……（九）法律、法规规定的其他损害消费者权益的情形。

按照这条法律，如果网络游戏有严重 BUG，服务器严重不稳定，有可能会被认定为"商品存在缺陷"或者"服务的内容和费用违反约定"，以及"法律、法规规定的其他损害消费者权益的情形"，玩家有权根据此要求网络游戏服务商承担赔偿责任。

问题三：玩家 VS 游戏商，谁有胜算？

这个问题很难回答，如果完全按照"服务协议"的内容来打官司的话，可以说，玩家一方是没有任何胜算的，因为一切不利的因素，网络游戏商都考虑到了，他们的一切责任也都免除了。

所以，从《合同法》和《消费者权益保护法》来看，一旦发生纠纷和诉讼，玩家最大的希望所在就是：在诉讼请求中要求依法把"服务协议"中某些"霸王条款"认定为无效，这样的话，胜诉就有可能。

事实上，在其他很多消费领域，如电信、房地产、旅游、保险等等，格式合同里的"霸王条款"已经越来越多的受到质疑，而且，因此产生的官司也越来越多。目前，比较提倡采用的办法就是召开有政府主管部门、行业代表以及消费者代表三方参加的听证会，同时邀请相关专家咨询和媒体监督，共同拟定出对双方公平合理的"格式合同"，兼顾双方利益。我想，网络游戏业也可以采取这个办法，大家共同签订出真正意义上的"服务协议"，而不是一家说了算的"服务王法"，切实保证所有玩家的利益，网络游戏商也可以专心发财，不至于官司缠身了。

名词解释:霸王条款

所谓霸王条款主要是指一些经营者单方面制定的逃避法定义务、减免自身责任的不平等的格式合同、通知、声明和店堂公告或者行业惯例等。它大量存在于消费领域、一些公用企业及依法具有独占地位的经营者中,这些条款沿袭旧体制下的规定,或仅从行业自身利益出发制定惯例,对消费者权利多方限制,严重侵害广大消费者权益。



游戏何时榜上有名
——论游戏质量问题

点击案例:《上古卷轴Ⅲ晨风》汉化风波

2002年4月,国内许多游戏媒体都刊登了这么一条消息:"Bethesda的角色扮演游戏《上古卷轴Ⅲ晨风》(The Elder Scrolls III: Morrowind)已经制作完成,将很快投放市场。中国地区由天人互动代理,游戏将由外方汉化。天人互动将于7月初推出这款游戏的中文版。"

2002年7月,简体中文版的《上古卷轴Ⅲ晨风》上市,其汉化质量低劣引起了玩家的强烈不满,该游戏的问题主要有二:1、汉化不彻底,中英文混杂现象严重;2、分辨率无法调整。其中尤以第一个问题最为明显,如游戏开始处的"WHAT'S YOUR NAME"被译为"什么'S你的NAME"、"YOU BETTER DO WHAT THEY SAY"被译为"YOU BETTER DO什么这个Y SAY"、"AS CIVIL AS POSSIBLE"被译为"AS CIVIL作为POSSIBLE"等等。很难相信,这个所谓"外方汉化"的简体中文版竟然会是如此模样。

后来,据公司内部人员称,这次汉化的失败,是因为外方突然变卦,不再提供翻译,而公司在仓促之中,雇用"外国语学院的在校学生"在短时间内完成的,因此,质量完全没有保证。《上古卷轴Ⅲ晨风》已销售约2万套,从网上和回函来看,大多数玩家对汉化质量问题反映强烈,不过还是有小部分玩家表示理解和支持。

点击案例:《仙剑奇侠传Ⅱ》加密风波

2003年2月26日,国内著名音像产品销售网站卓越网在首页显著位置发布公告,宣布"由于产品存在严重缺陷,全面停止由北京寰宇之星公司代理销售的《仙剑奇侠传Ⅱ》。"产品具体问题是:游戏安装复杂且问题重重、某些DVD-ROM甚至无法安装,游戏过程中死机过多、BUG过多,不少玩家为了继续游戏连换显卡都不能等等问题。

寰宇之星方面解释,这些"产品严重缺陷"问题并非游戏制作本身的问题,而是游戏制作商大宇资讯为了防止盗版而在产品里面加入了加密程序。而大宇也是被盗版所逼无奈,而选择了加入加密程序这个办法。

据悉,《仙剑奇侠传Ⅱ》的加密技术系从一家俄罗斯公司购得,该技术在游戏安装时加入了用户认证程序,用户必须使用正版光碟才能安装和使用,而自行拷贝的光盘则不能通过认证。遗憾的是,这种认证在实际运行时并没有百分百的完美,出现了一些问题。

寰宇之星总经理傅世华称:"这个认证给寰宇之星争取到了近两周的时间销售正版产品,而且我们和大宇后来在产品里增加了'如何解决不能安装问题'的说明,并在网上公布了游戏补丁,只是也许很多用户没有看到这个说明和补丁。"他还介绍说,虽然游戏销量高达30万套,但是寰宇之星只收到1000余个客服电话咨询如何解决安装问题,"问题应该还不是很普遍,否则,30万用户全部起来反对我们,早就出事了,销售基数大了些,表面上难免问题多一些。"



自打有了315,就有了"红黑榜"这个好东西,好的,不好的,都拿出来公诸于众,该表扬的表扬,该曝光的曝光。我们注意到,在315红黑榜上的东西一般都是普通消费品,什么住房啦、汽车啦、电器啦、食品啦、服装鞋帽啦等等,但是很少看到文化产品,例如书籍、音像制品等,而游戏产品往往也不在其中,这是为什么呢?

对于文化产品,人们往往更注重它的"软件质量",而不是"硬件质量",譬如我们在议论一部电影的时候,一般都是说情节如何、特效如何、演员如何等,很少评论这张电影DVD的包装怎么样,压盘质量怎么样等等。相对于普通消费品,文化产品的价值更集中在它们的"软件"部分,所以对于"硬件"部分质量如何,大家也就忽视了。游戏产品属于文化产品,所以,游戏媒体或者玩家在给游戏打分的时候,只说画面、音效、游戏性什么的,而对于外观包装、说明书印刷、盘片质量,则基本不提。

包括游戏在内的文化产品就很难上红黑榜,正是因为"软件质量"见仁见智,没有统一的评判标准,而"硬件质量"虽有统一的标准可因循,可文化产品的硬件质量却又为大家忽视,于是乎,许多文化产品——也包括游戏在内,就成了"红黑榜"上的漏网之鱼。

但是,作为一种消费品,游戏虽有"文化"的味道,可它的本质还是一种商品,同样要受到《产品质量法》和



《消费者权益保护法》的制约。如果没有一个标准的话，消费者遇到质量问题，就会投诉无门。所以，我认为，可以从以下几个方面，对游戏产品的质量做出一定的评测：

第一：盘片质量

1、游戏光盘必须可以被功能正常的光驱顺畅读出，并无障碍的完成全部安装过程；

2、游戏产品的说明书里应该明确说明光盘的使用和保存方式，如果用户按照该方式使用和保存光盘，光盘仍然在一定时间内出现质量问题，应予以退换；

第二：软件质量

1、游戏程序（含其附带的其他程序，如加密程序、编辑器、联网程序等）不得对用户计算机内安装的操作系统、软件或者硬件产生不良影响；

2、游戏中出现的文字应该清晰可辨，文字含义应该可以被识别；

3、游戏的内容不能对健康的正常人造成生理上的不良影响，如果游戏的内容会对患有某些疾病的人造成生理上的不良影响，应该在外包装上明确注明；

4、游戏程序应该执行顺畅，允许有少量、小范围的技术性故障，在不影响游戏进行的情况下存在。如果有影响游戏进行的严重技术故障，应该无条件退款，或者以消费者可以接受的方式免费发送补丁（例如，如果消费者不愿意从网上下载补丁，那么游戏商就应向其提供光盘版的补丁或者退款）。

第三：包装质量

1、游戏光盘必须稳固的被放置在包装盒内，能够经受一定程度的摇晃和振荡；

2、包装盒外观上必须注明游戏的基本资料：如制作公司、发行公司、盘片数、语言版本、游戏类型、零售价等等；

3、包装盒外观必须印刷清晰，文字可辨。

第四：说明书质量

1、游戏包装内必须附带游戏说明书，该说明书必须清楚明白的说明该游戏的玩法，其内容必须能保证智力正常的人可以按照该说明书正常使用该游戏；

2、说明书必须印刷清晰，文字可辨。

第五：附赠物品质量

1、包装内附赠物品的数量和品种，应该在外包装上详细注明；

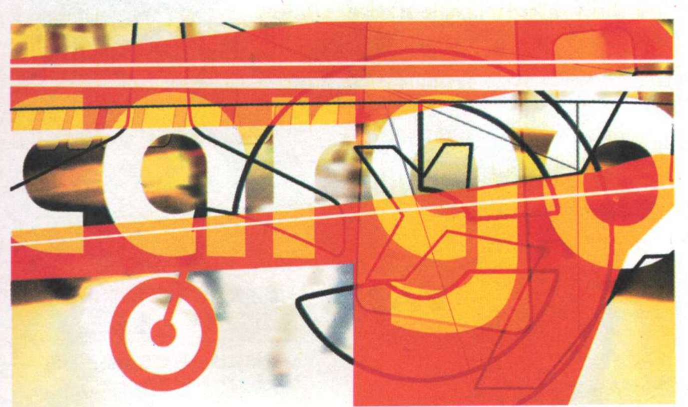
2、在销售网点，消费者有考察包装内附赠物品质量和数量的权利；

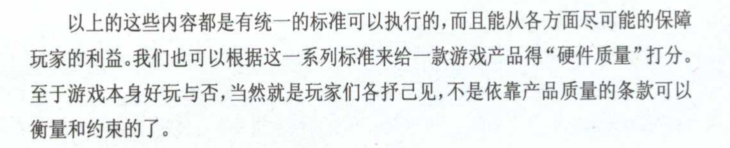
3、游戏包装内附赠的物品的质量，按照同类产品的相关国家标准执行。

第六：售后服务质量

1、游戏说明书中必须明确写明售后服务条款，包括服务方式、服务内容、服务时间、服务承诺等。

2、游戏商的售后服务必须按照其在游戏说明书中所载的服务条款内容，严格执行。





以上的这些内容都是有统一的标准可以执行的，而且能从各方面尽可能的保障玩家的利益。我们也可以根据这一系列标准来给一款游戏产品得“硬件质量”打分。至于游戏本身好玩与否，当然就是玩家们各抒己见，不是依靠产品质量的条款可以衡量和约束的了。

篇外篇之一：
玩家诉讼攻略

从来说：“讼无好讼”，意思是劝告大家，最好别打官司。在当今社会，我们的法制精神也是希望大家在发生纠纷的时候，尽量通过友好协商的手段，依法来解决，不要动不动就“见官”。但是话虽这么说，有时候大家各执一理，怎么也说不清楚的时候，最终还是得靠诉讼来解决问题。所以，我们以一个虚拟的案例来给大家说说，该怎么进行一场诉讼。这个案子很简单：假设A君因为被B网络游戏公司无端删号，损失大量虚拟财产，A君多次交涉未果，决定提起诉讼，那么A君该怎么做呢？

315
玩家维权
大法典

STEP1：确定原告和被告

A君确定自己为本案原告。因为按照《民事诉讼法》有关规定，原告必须是本案有直接利害关系的公民、法人和其他组织，A君因为自己受到损失而起诉，符合作为原告的条件。注意，如果A君是未成年人（这种情况在玩家中非常多见），应当由其法定监护人（譬如父母）作为法定代理人代为诉讼（PS：要是老爸老妈知道你因为玩网游而打官司的话，这个后果可是必须考虑……）。

然后，A君确定B网络游戏公司为本案被告。因为他认为B网络游戏公司侵犯了其合法权益，那么B网络游戏公司自然就是他起诉的对象。

STEP2：提出诉讼请求和事实理由

所谓“诉讼请求”就是A君想通过打官司得到什么，譬如“恢复被删除的帐号及该帐号拥有的全部虚拟财产”，以及“并赔偿原告因为帐号删除导致的精神损失费XXX元”。

当然，诉讼请求不能信口开河，说啥是啥，需要足够的“事实和理由”来支持。以A君的案子为例，他就必须说明帐号是怎样无端被删除的，前后的过程是怎样的，并说明自己并无违反“服务协议”的行为，删除帐号完全是B网络游戏公司单方面违反“服务协议”之举，应该予以赔偿，等等。

STEP3：确定有管辖权的人民法院

也就是说，确定哪家法院有权来审这个案子。作为A君，想在哪里打这个官司呢？当然最好是在自己所处的地方了。可是按照诉讼法的一般原则，应该在被告所在地法院起诉，也就是B网络游戏公司所在的城市，这可能会有点麻烦，因为A君可能要到外地去打官司。不过，《民事诉讼法》也规定，“因合同纠纷提起的诉讼，由被告住所地或者合同履行地人民法院管辖”，既然A君与B网络游戏公司之间是因为后者违反“服务协议”，那么A君所在城市也就有可能被认定为“合同履行地”，所以，该地的法院也可以有权审理此案。

如果当地法院认为自己不具备审理权的话，那么A君就只好去B网络游戏公司所在的城市，到当地的法院去告了。

STEP4：确认没有过诉讼时效

依照民事诉讼法的规定，向法院提起民事诉讼的诉讼有效期为权利人在知道自己权利受到侵害起二年之内。也就是说，假如A君在知道被删号两年内还不去起诉，他就丧失了起诉的权利（这个似乎不用担心，估计还没哪个玩家能坚持那么长时间）。



STEP5：书写起诉状

OK，以上四条都确认没问题了，A君就可以写民事起诉状了，就是俗称的状纸了，当然，抬头不用写“青天大老爷”，具体格式基本是以下这个样子的。

STEP6：将起诉状提交到人民法院

人民法院一般都有专门受理案件的部门，A君将起诉状送到那里即可，还要按被告的人数提交副本（譬如有一个被告，A君就要提交两份起诉状，一正本一副本）。为了证明A君的身份，在递交起诉状时，还应附交个人身份证明。最后，填写诉状清单一式二份，一份交法院，一份A君自己留存，以表示法院收到了A君此人的起诉状。

法院在收到诉状后，经审查，符合立案条件的，当即立案，向A君送达案件受理通知书、当事人法律文书送达确认书、诉讼须知、调解须知以及缴纳诉讼费用通知。如果，认为不符合立案条件，则也会出具相关法律文书，驳回A君的起诉。

STEP7：预缴诉讼费用

为什么说是“预缴”呢？因为本案的诉讼费最后由谁付帐，还要等最后判决下了才知道。不过，在此之前，作为提起诉讼的原告，A君得先把这笔钱垫上。缴费的方法，各地各级法院可能会有不同，不用担心，法院都会在“缴纳诉讼费用通知”里详细注明。

那么这笔钱大概是多少呢？对于普通民事或者经济案件，人民法院有一个详细的收费标准，依据诉讼金额的大小来收。不过，对于虚拟财产的估值，目前还是一个空白，所以，法院在受理这类案子的时候，也许只是因为该收多少诉讼费，就会很费一番脑筋呢！

STEP8：法院排期

经法院审查决定立案的，当即进行排期。排期包括确定开庭日期、时间、法庭和审判长，A君和B网络游戏公司都会收到开庭传票。接下来，就是双方按照传票上写明的时间，按时到庭，“对簿公堂”了。

民事起诉状

原告：A君（这里写大名），男（注意，人妖们不要写游戏里的性别），××岁，×××人（籍贯），×××学校学生（职业），住××省××市××路××号。

委托代理人：×××，系××律师事务所律师（请了律师帮忙官司的话，他的资料就写在这里）

被告：B网络游戏公司（这里要写公司全称），××省××市××路××号（这里写该公司的营业执照所在地）

法定代表人：×××（该公司的法人代表姓名），总经理（这里写前面那个人在公司里的职务）

诉讼请求（这里写A君想通过官司得到什么）：

1、恢复原告因被告违反“网络游戏服务协议”而被删除的帐号及该帐号拥有的全部虚拟财产；

2、被告赔偿原告精神损失×××元。

事实和理由：

×××……（这里描述帐号被无端删除的前后过程，B网络游戏公司违反“网络游戏服务协议”的具体事实，以及要求B网络游戏公司承担责任的法律依据等等，总之把事件的来龙去脉说明白，并提出相关证据佐证，同时引据相关的法规来做为主张诉讼要求的法律依据）

此致

×××人民法院

具状人：A君（这里写大名，签字）

××××年×月×日

附：证据材料（把所有能找到的证据材料都附上，越丰富越好）

篇外篇之二:
正版的"报复"

你是一个游戏玩家,你也是一位守法的公民。所以你总是尽可能的控制自己占有世上所有游戏的狂想,转而更为精心的选择那些真正令人感动的作品,并以购买正版来表示你对游戏制作群的敬意。也正因为你为这款游戏的付出比别人更多,你才会更为珍惜它、细心体验它、耐心攻克它——而对于它的缺憾,也更有苛求的理由:

区域版本限制

国内的游戏软件售价与世界上其它一些地区相比是会较低,但你可能不会想到,你所购买的中国版正版游戏,很可能只能安装在简体中文版的 Windows 操作系统上,即便那可能只是个英文版的游戏!国内的代理商会告诉你,这是因为国外的制作发行商担心低价正版通过不当渠道倾销到其它地区,所以代理商才不得不应制作发行商的要求,在安装程序上进行操作系统的版本侦测,以便将该"低价正版"限制在当地的消费市场。准确的说,应该是限制在当地版本的操作系统平台上。如果你恰巧是那一少部分"特立独行"的玩家,安装着英文、繁体中文或日文的操作系统,那么很糟糕,你刚刚购买的正版英文游戏很可能在安装时就拒绝执行。

对策:在购买引进版的英文游戏时,一定要特别小心检查一下包装盒上的操作系统要求,假如上面注有"简体中文操作系统"字样,而你又可能准备将其安装在英文操作系统上,你就要小心这个问题了,必要时应在购买前向代理商(不是销售商,他们通常也不清楚这样的事情)确认此事。

版本升级错位

很高兴攒够了银两买下了那套国际知名游戏大作,这么耐玩的游戏,还被体贴的做了汉化,这回可以好好玩上一阵子了! Hmm...先别高兴,通常那些耐玩的、有深度的游戏,往往由于程序开发的复杂性,或是调整系统平衡性的需要,会不断推出游戏版本升级补丁。如果各地区的发行版本有所不同,开发厂商通常会针对北美版 US、英国版 UK 或是德国版 DE 推出不同的升级补丁,那么你手中的中文版该怎么办?作为该产品的国内代理发行商,虽然会在发行版中进行汉化,但却不是个个都能持之以恒的及时推出适合汉化版使用的后续升级补丁。假如碰上分地区的升级版本,运气好也许可以选用 US 或 UK 版本来升级(当然你的汉化版也可能就此变成英文版了),运气不好只能就此作罢,继续忍受早期版本的 BUG 和不平衡设定。

对策:应该通过向代理商的反馈和要求,表明作为正版用户是如何的看重产品的版本升级服务,督促代理商及时的做好升级补丁的同步工作。

商品品质不定

当你兴致勃勃的用裁纸刀小心的划开盒口的塑封,翻开盒盖取出光盘盒时,盒内晃荡的感觉让你有一种不祥的预感——没错,在产品的包装储运过程中,卡在盘盒内的光盘片由于挤压或颠簸,往往会松落并在盒内晃动,不巧的话就会发生盘面划伤或内圈压裂的情况。每当这个时候,想起零售店员冰冷的面孔,退换的念头恐怕就不由自主的消失了。而作为正版光盘,最常令人诟病的就是盘面彩印粗糙。光盘表面的印制工艺常见的分为丝网印刷和柯氏印刷,前者往往色彩混杂显得粗糙,后者的印制成本稍高但盘面平滑且色彩鲜艳。正版代理商在盘片制作上的一点点不经意,却是对正版用户的极大挫伤。此外,说明手册的翻译、排版和印刷质量,也是无法具体量化的指标,但却常常因其水准失衡而令人气馁。

对策:正版包装的封闭性,往往也使得用户在购买后才能开启包装,检视其中的盘片及附属品。在软件零售业还没有出台完善的退换制度之前,当面约定、当面检查,可以避免入手一些带有外部损伤的商品。而对于光盘或手册的质量,则要藉由消费者群体对不良产品代理商的抵制来扭转风气了。



篇外篇之三:
伪正版:非法拷贝的最后疯狂

即便你是个流行乐迷,你也很难在如今的音像店内分清楚一货架上的音乐 CD 哪些是正版、哪些是盗版。可能你会说,看价格啊,售价上百、封套设计精美典雅的是进口原版;定价四五十块的通常是引进版;十几二十块的就复杂了,有所谓廉价促销的再版或滞销的正版,有采用低价策略推出的新专辑正版,更多的就是来路不正的了。好,我想如果不是音乐 CD 迷,上面的话你已经听得发晕了。那么你一定是个游戏迷,如今出现在很多商场、超市甚至电子市场软件柜台上的游戏软件,你敢保证我们在进行这样的"甄别游戏"时不会看走眼?

游戏软件的伪正版,是在正版游戏价格趋向平价和廉价的时期出现的新的盗版形态。这一时期由于软件销售渠道的拓展,终端销售点的数量极大的增长,像书报摊点、商场专柜这些新兴的销售网点,往往缺乏《音像制品经营许可证》相关申报资格审核中对经营者的资历审核,这就为伪正版的渗入和泛滥提供了可乘之机。

与人们平常了解的盗版光盘软件简易的纸袋包装不同,伪正版软件通常会利用正版软件进行市场宣传并等候主管部门审批、压盘包装的时段,盗用该软件在其它地区的发行版本,制作盗版光盘并极力模仿正版软件的外包装式样和图文设计,向一些不正规的销售渠道输送这些盗版产品,最终出现在市场上欺骗消费者。

伪正版软件符合"假冒伪劣商品"的一切特质,并为制假、售假者带来更高的利润。因此虽有《消费者权益保护法》这样的达摩克里斯之剑悬于头顶,此类伪正版软件仍屡见不鲜,种类涉及各种游戏软件、家用软件和系统开发软件。由于在其外包装上伪造了各种电子出版品所需的批号和出版单位,因此一般的工商管理人员也很难识别其真伪。

当游戏玩家怀着对自己喜爱的游戏的支持之情,以正版的售价购回这些盗版软件时,往往会发现一些奇怪的情况:

①光盘安装后无法运行,提示插入游戏光盘。有时手册上会提示从光盘内的 CRACK 目录中拷贝主执行文件覆盖游戏安装目录中的同名文件,然后才能运行。

②支持互联网联机服务的游戏,联入服务器后竟然提示自己使用了无效的 CD-KEY?!

③中文游戏怎么会显示繁体字?

④碰到问题打售后服务电话,不是没有此号码,就是该公司客服人员说他们根本还没出版这个游戏?!

⑤朋友说这个游戏根本就还没有被引进?!

《消费者权益保护法》第 49 条规定:"经营者提供商品或者服务有欺诈行为的,应当按照消费者的要求增加赔偿其受到损失,增加赔偿的金额为消费者购买商品价款或接受服务费用的一倍。"

根据国家工商局发布的《欺诈消费者行为处罚办法》的规定,经营者在向消费者提供商品时,有"销售掺杂、掺假,以假充真,以次充好的商品;"情况时,属于欺诈消费者行为,消费者可以要求双倍赔偿(即买一赔二)。

当消费者受到经营者的欺诈行为侵害时,可通过以下途径要求经营者给予双倍赔偿:与经营者协商解决;请求消费者协会调解;向有关行政部门申诉;根据与经营者达成的仲裁协议提请仲裁机构仲裁;向人民法院提出诉讼。

为了避免误购伪正版而造成损失,在购买时应养成索要购货凭证(如发票或收据)的习惯,上面应写清"正版〈软件名称〉"。在发现购买了伪正版时,这个购货凭证将成为你向销售者要求退货和赔偿的重要依据。

篇外篇之四：
二手游戏：正版权益的价值回归

日本是电子娱乐产品的消费大国，在超过二十年的市场积累和发展之后，其游戏软件无论从产品种类、数量或是玩家群体规模来说都拥有庞大的数字。在日本，关于游戏的二手（中古）店随处可见，由于游戏新品数量多、更替快，因此玩家都习惯于将一些自己玩过的正版游戏卖给二手店，以更经济的方式不断购买新游戏。而对于那些想要收藏、或是希望以更便宜的价格购买游戏的玩家，二手店则是他们淘金以及省钱的好去处。对于许多小型的游戏零售店来说，二手货品往往是支撑其生存的重要支柱，而在二手游戏交易的风潮下，多数大型游戏软件销售店也开始经营二手游戏软件了。

虽然在二手游戏软件交易中流通的都是正版产品，但毫无疑问，它会抵消一部分游戏软件原本潜在的发售总量，特别是当这种交易成为潮流之后，抵消的潜在发售量已经足够令日本的游戏软件开发商难以坐视不管。出于这样的担忧，日本的游戏业界团体（CESA）在1998年通过了日本游戏业内"买卖二手软件为侵犯知识产权行为"准则，禁止各销售商买卖二手软件。之后，销售商在日本东京和大阪两地法院提起"二手软件自由流通违法"的两起上诉。

正版软件是否可以自由转卖？每个玩家下意识的会认为这是理所当然的权益：我付费购买了这款正版产品，我就拥有了这份合法获得的财物的支配权，个人财物的借出、赠予或是有偿转让都应该是合法的。通常在电脑游戏安装时要求用户接受的使用条款中，关于软件的转让，只是要求转让时应删除在本机的安装，并确保软件包装中所有的文档及介质齐备，如此即可撤销在本机上使用此软件的授权，并在转让此二手软件的同时，使用授权也一同被转让。

在长达四年半的审理中，两起上诉案在东京地方法院、东京高等法院以及大阪地方法院、大阪高等法院等四个法院的判决结论各不相同。直至2002年4月25日，日本最高法院宣布了对二手游戏自由流通是否合法的两件官司的终审判决，最高法院第一小法庭的首席法官井岛一友驳回了游戏软件开发商的上诉，在日本明确了"二手游戏软件自由流通合法"的司法解释。判决内容明确了游戏软件开发商等游戏作者拥有相关的控制流通的权利即发行权，但经过合法渠道售出的作品，其发行权则已失效。

2003年5月13日，CESA正式宣布废除禁止二手软件买卖的协定，并将该决定书面通知了协会下的各成员和各大销售商，事关二手游戏软件命运的法律争议尘埃落定。当年日本游戏软件开发商担心，二手软件销售市场规模的继续扩大，将会使开发商只能在新品推出的供货初期获得利润，甚至因此无法有效收回开发成本，进而不得不缩减研发投入，最终导致影响高质量游戏软件新作的产出。今天看来，在整个大经济环境的演变过程中，游戏软件开发商在新品价格策略上也已经调整得更为灵活多样，整体游戏价格下降很多。这些新品价格的下降，也使得二手店在二手游戏转卖上的利润空间被压缩到无法支撑其运营的地步，店铺数量反而大量减少，运营成本更低的网上游戏订购及二手游戏软件交易则成为新兴的销售渠道，满足着游戏玩家更快捷、更便宜、获得更丰富的游戏软件的需求。在二手拍卖网站或是游戏店铺中，你不难发现许多二手正版游戏，被趋之若鹜的玩家竞相投标或标以高价，成交价格高出软件发行售价者亦不在少数。作为一个被互动娱乐体验所吸引，以购买正版来认同这些电子出版品所承载的内容价值的玩家，是乐于看到他们所看重的事物也为他人所看重的。正版游戏到底给我们带来什么？二手游戏用其自身价值的体现，给出了一部分的答案。

结语：玩家与法

在游戏领域中涉及法律的东西还有很多，因为篇幅关系，我们只拣选了最被大家关注的部分来讨论。其实，诸如"游戏广告的虚假和夸大宣传"、"游戏博彩涉及赌博"等情况也已经引起了有关国家机关和行业内部的重视，也都有很大的讨论空间。不过，以上所有这些加起来，作为游戏行业与法律之间的关系，还只是事情的一半，而事情的另一半——玩家与法的关系，我们还没有提及。

法律的原则，是权利与义务的平等。作为玩家，我们要求在一个公平的法制环境下愉快的游戏，这无可非议，而法制环境的建成，不仅仅是国家立法机关的责任，也不仅仅依靠行政、司法机关或者游戏商的努力，作为玩家，我们也应当从自身做起，从现在做起，从最简单的游戏消费行为做起：

你正在玩的游戏是正版吗？

你是否会从网上下载没有经过授权的游戏？

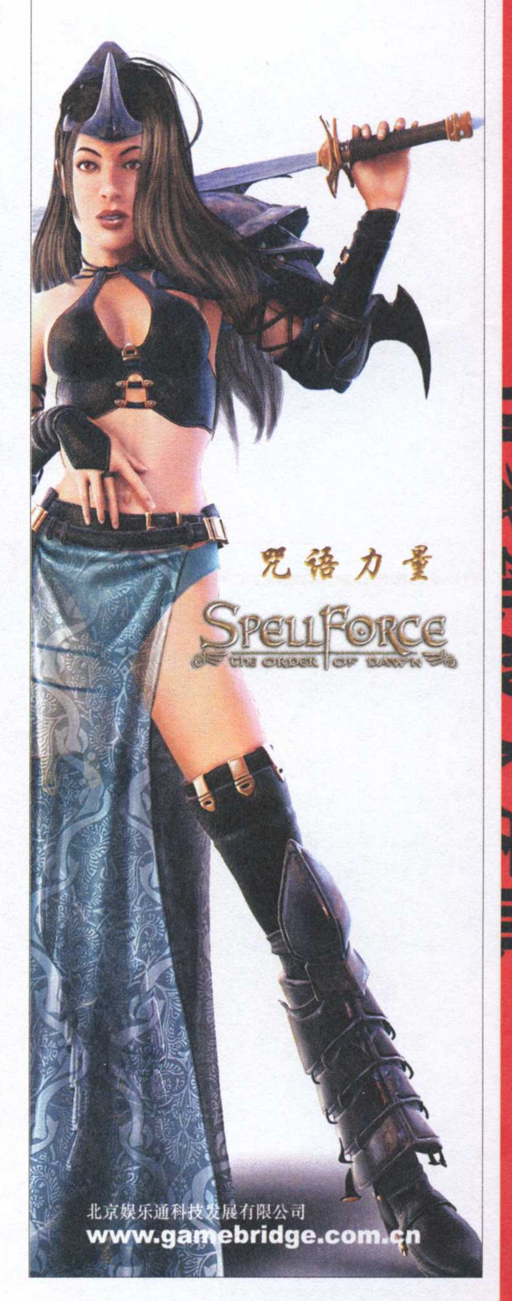
你在填写网络游戏注册信息的时候使用了真实资料吗？

你是否使用外挂？

你是否登陆私服？

…………

当某种不合理，甚至不合法的行为都已经成了"习惯"，那么，在公平的法制环境下愉快的游戏就是奢谈。中国古代的启蒙识字书《增广贤文》云：勿以恶小而为之，勿以善小而不为。与大家共勉。■



大学时代

文 / 河鼓二

刚毕业也就只半年吧，可我感觉大学时代已经是很遥远很遥远的记忆了，大概有一辈子那么久了。

常常不知不觉地在深夜里坠入到无边的回忆中去，但是，这些回忆大多是破碎的，不完整的，更要命的是都和游戏挂着点边儿。这让我产生一种错觉——我的大学时代只是个游戏时代，荒唐而不负责任的四年。

但事实是：前面那两年，我还是很努力地做到了一个好学生的标准的。除了有三门不及格以外，我的学习成绩在大二的时候还一度辉煌过，电工实验还拿过年级第一（这也许和我习惯握鼠标的过于灵活的手有关）。

然而，想有条理地整理出我的大学时代是件很困难的事，我也不打算把它描述成一部充满血泪的奋斗史或者《唐璜》变异版。我只能挑拣出那些最痛苦或者最快乐的往事（它们也是记忆最深刻的，差不多是事情的本来面目，如果和事实确有出入，那就只能怪我那经过加工的非客观的记忆了）与您分享，供您取乐。

天远

这是我最常去的电脑房的名字，那里也是可以随心所欲玩游戏的地方。我大三大四两年在那里的时间大约是在校时间的三分之二。也就是说，那两年在天远的时间超过了我在那个城市其他任何一个地方加起来的时间。当我计算出这个约数的时候，有些心惊肉跳的自豪。我竟然可以在那间阴暗小屋里呆那么久，而且还呆得那么死心塌地。是不是因为我没有其他地方可去呢？应该是吧。

天远其实并不远，它离学校很近，就在学校东门100米外的一条小巷的一间隐蔽的民房里（非常之隐蔽，以至没有人领着谁也找不到那个地方）。从宿舍到那里步行大约5分钟，而从那里回宿舍步行大约10分钟；从教室到那里步行大约5分钟，从那里到教室步行大约半个小时，这个时间看上去很不准确，但却是我们拿着表实地测算出来的。

当我闭上眼，试着回忆那封闭的小房间里的无数的日日夜夜时，仿佛又会闻到那股很多显示器烧了很长时间所特有的气味，还有或浓或淡的烟味，如果是吃饭时间，那么还会有馅饼或者肉夹馍的香气（外面就是小吃一条街，而且是那种非常便宜相对不怎么卫生的小吃）。我和朋友们就在这种恶劣的环境下，顽强的生存着，奋斗着。

那里有无数的游戏，而且老板会装上我们要求的任何一个游戏，现在想来，那里的机子也是超强的，从DOS时代的金庸群侠到模拟器拳皇98再到毕业前刚开始流行的半条命，那些机子竟然默默地承受了我们上万次的蹂躏和摧残。

天远后来成为我们学校游戏者的培养基地和欢乐天堂，在游戏者的心目中，那是比学校的网络教学中心更权威的一种资格认证，就像耶鲁之于法律，哈佛之于管理。快毕业时，我们学校有了自己的BBS，里面有个"游戏天下"版块，斑竹因为没去过天远而被起哄下台，取而代之的是个大二的毛头小子，是我的徒弟。他不过在天远混过半年而已。

北公寓宿舍

极为普通的大学宿舍，于上个世纪90年代存在在许多三流大学的里面或者外面。没有暖气没有电话没有风扇没有电视（而且晚上10:30就断电），除了为那些看似骄傲的大学生们提供一个睡觉的地方，别无他用。但是浪漫的革命精神为我们提供了其他许多值得回忆的东西：打架、吵骂、唱歌、洗澡、裸奔，还有违反校规。至今仍保留在我记忆里面关于宿舍最深刻的场景就是在黎明或者深夜，我拖着疲惫的身体，睁着火红的双眼，携着昂扬的精神，爬上床的时候顺便把下铺的老大弄醒。

大三那年，因为头脑发热，我曾经搬出那个宿舍一阵子，和一群中文系的新生一起住，当时的理由是换个环境，从头开始，好好学习，天天向上；然而，事实是：我变本加厉的糜烂、堕落，通宵的次数超过任何一个时候，和朋友一起网吧，和朋友一起做网页，和朋友一起玩游戏。这种生活很让和我同住的新生们讶异，并让他们产生一个错觉，那就是：大一和大三的区别咋就像地狱和天堂的区别那么大呢？

大三下学期开始，我搬回北公寓，开始宣称考研，而我亲密的战友们也都如此打算，因为我们的目光远大，深知毕业后就要工作，怎样的快乐也无法长久，而继续上学才能继续快活糜烂。然而天远的生意更加火暴，去那里的家伙众口一词：学习累了，放松放松。事实证明：我们的确非常地放松，在研究生考试前夕，我还在为《新绝代双骄Ⅱ》的第N种结局头疼，而不是为一个巨恐怖的二阶常系数线形非齐次微分方程的解而烦恼；战友许则在键盘上苦苦磨练超必八稚女；还有俩在那里围着一台机子打英雄无敌的超大地图。在考过三门试之后，彼此觉得已经仁至义尽了。于是相约去澡堂，洗去一身书生意气，尔后奔向天远，彻底放松下来。

毕业前夕，我们充满斗志的乐观主义精神再次让我们把北公寓宿舍当成了天堂，这个天堂，与众不同，终日荡漾着听似豪迈实为狼嚎的歌声，诋毁一切神明的唯物主义骂声，还有经久不洗的衣服鞋物的酸气，各类廉价白酒和啤酒的香气，以及对青春转瞬即逝岁月永不停留的怒气。而我们简单至极的娱乐就是打扑克和玩游戏。当时，由于社会的进步，我们的宿舍也有了电话，而且有了24小时的电力供应（虽然需要交纳电费），所以，点着蜡烛，妄图纵火的时代已经一去不复返了。仅有的几台二手电脑几乎永不关机，而扑克牌则是烂了一副换一副，我们就在那种虚度光阴的快感中等候命运的宣判。

星际争霸

这是一个即时战略游戏，一个让我几乎耗尽整个青春的游戏。

我的一个从小玩大的朋友是个星际高手，而且是全国知名的那种，在他的熏陶下，我们几个很早就知道有个巨牛的比红警还要牛的打仗游戏叫星际，而红警95是我最早喜爱的打仗游戏（后来才知道那叫即时战略）。在1999年的秋天，糜烂的大三刚刚开始，我喜欢上了星际，在一台二手的PII MMX电脑上，我近乎疯狂地和电脑打来打去，直到在高手朋友的远程指导下，我终于可以挑七家电脑了。第一次胜利的时

候是个无月的夜晚，宿舍没有人，没有灯，只有显示器的荧光将我孤单的身影映在身后的墙上，我点上根香烟，一种寂寞高手的空虚感油然而生。

人生不如意者十之八九，在观摩过我的战术后，接二连三的高手诞生了，大家相继空虚，这个心理危机时刻，天远因势而生，我们不仅可以两个人和电脑打，而且可以两个人对打，更可以好几个人捉对厮杀。于是，渴求胜利的热血沸腾，永无休止的战争开始……于我，那是一段异常模糊的记忆，其实，只要和天远有关的记忆大多模糊不清，我们玩过太多的游戏，呆在那里太长的时间，无数的日日夜夜过于雷同，纵然每天都会有狂喜和叹息，但那份激情也如同复制粘贴出的一般单调无奇。

不久，我们找到了战网，一种高山仰止的震撼让我们这群寂寞高手看清了自己的本来面目。在战网上被狂灭的悲痛被我们无可救药的乐观精神化作进步的力量，于是，某个无月的夜晚，我第一次获得战网上的胜利，人很多，灯很亮，我点烟，结帐，寂寞高手的感觉再次油然而生。

对于我们这些相互间切磋过无数次的战友来说，星际已经不仅仅是个游戏了，他是一面旗帜，始终有人高举，始终有人簇拥，始终有人前赴后继；他是一种力量，在沮丧时，在叹气时，在心灰意冷时，我们念叨着他，重新鼓足了勇气面对生活；他是我们已经消逝的无影无踪的青春，他是我们肆无忌惮地才华横溢的曾经……

朋友

大学时的朋友到现在还能保持联系时常笑骂的很少，除了一个宿舍的兄弟几个，就是玩游戏时的战友了。

许，长着一张娃娃脸却总是自称老大的家伙，在任何游戏面前都有无限的乐趣，不过也是任何游戏都不怎么精通的家伙。可他偏偏又保持着百折不挠、坚韧不拔的意志，惨遭蹂躏之后，还要像个受虐狂一样兴奋地吆喝着再来一次。按他的解释是："没有我，你们这些高手多寂寞啊……"现在的他，陪着一个永远不会寂寞的美女老婆，衣冠楚楚地做白领。

谢，姚，这是两个比我更疯狂更变态更邪恶的家伙。2000年的元旦，世界欢呼新千年的时候，他们创造了在天远三天两夜不下机的记录，打通了《英雄无敌Ⅲ》的三个超大随机地图，每个都保持480分以上的显赫战绩。我至今还记得他们相互搀扶着如同不死族的行尸一样挪回宿舍的壮景。现在的他们，是重点高中的物理老师，循规蹈矩，没有半点狂态。姚已经快要做爸爸了，谢正复习考研。

赵，有个异常酷毙的外号——"KUBI"。体育系篮球专业的壮汉，四肢发达，头脑更发达，手指头上的功夫更是一流，喜欢的游戏一定要精通。精力充沛，白天保持训练，晚上还可以连续通宵。善饮酒，醉后会恳求别人带他玩游戏。如果不带，他就可怜巴巴地坐在旁边评论不休。KUBI现在是某私立高中的体育老师，据说还兼着班主任……

李，拥有无与伦比的纯洁和疯狂，无论是生活还是游戏，他会为了某个单纯的目的不顾一切。在一次极不成功的初恋之后，毅然决然地投入到游戏事业当中，虽然晚了点，但却无比投入。事实证明：他虽然比我低一级，却在我毕业后，就因为近乎一年的旷课和旷考而被学校劝退，重新参加了高考，现在某个二流大学宿舍里充当看破红尘的老大。

我，一度疯狂的游戏者和以上这些故事的不负责任的叙述者，25岁了，去过很多地方，交过不少朋友，有一些永远也不会忘，曾经连续一个星期通宵，曾经嚣张地一天抽三包烟。然而，都是曾经了。毕业前的一次考试改变了我的命运，现在的我挂着一个据说很有前途的名头在某个荒凉、偏僻的乡镇里做公务员。

结尾

罗嗦到这里，也该结束了吧。

从毕业后半年开始写，到现在的结尾，毕业已经两年半了。

大约有半年的时间没有接触任何游戏了。

无法评判当时对游戏的痴狂。

王国维有句词："急景流年真一箭"。

时光是弦，我是箭。

一下就射成这副样子了。■

（动笔于2001年12月，停笔于2004年一月）



游戏的救赎

文/燕晓东

在游戏的世界里，无聊的什么可以变的有趣。你死了可以重生。起码有几次机会。这是科学安排的世界对上帝安排的世界的同情。是对过于脆弱生命的改写。在这个充满坚硬物质的敌对世界里，个人生命要融合世界是那么困难，那么不堪一击。石块、铁器、水、木头、人工塑胶，制度、文化、习惯、道德、知识，从来就没有停止过的战争，以及无形的战争。样样都是致命武器，何况交通这们拥挤，我在一个加油站看到过这样一个牌子：“每天，死与交通事故的人比率为千分之零点七，中国每天在交通事故中丧失的人数是322名。”

如果是上帝的意志，那么游戏可以改变。

我们感叹我们自己的脆弱，我们同情我们自己，因为我们可怜。

在游戏的伊甸园里，我们可以设计人生，制订自己的生命。这远远比那混沌无知的状态令人满意：我们是谁？我们从哪里来？到哪里去？降低我们对自己无知的恐慌和愤怒，起码有利于精神的健康。虽然我们并不能通过游戏的中介，发生生命实质性的改变，但脆弱的人类从来都需要安慰。

时间是残酷中最为残酷的，压迫者和被压迫者、施刑和受刑者都受同样的处罚。当我老了，向火车站的候车室走去，一个年轻人向我走过来，他说我更爱你老去的面孔。这些话虽然动人，但无疑是在上帝面前的人间安慰。在游戏里，我们不必要这样伤感，那时间的控制在自己的手里，我们不仅可以重返自己的生命，也能像佛教里说的轮回转世，来生变猪，还是作比猪更可怜的人，是靠个人的努力！这是了不起的事实。这了不起的事实可以再现。

如果我们不满意这失败的一生，没关系，孩子，你按restart键。如果你不满意整个世界，孩子，这需要点技术，你用excoup改写程序吧。在这里你是上帝，那些可爱的游戏程序员们是神父。

我们自己的眼睛告诉我们，我们生活的大地上，那些规则和逻辑不按常理出牌，没有人知道命运神出鬼没的规律。如果勉强说有一条规则，那就是“不讲规则”。我们手足无措。

游戏是这样拯救我们的：在这里，那些不讲道理的或者满嘴道理的家伙都走开。这里有这里的法律、自由、平等和公正，你有权利创造自我，创造世界，你的知识能量兴趣的实现，不需要通过熟人介绍，不需要出示毕业证和简历，不需要折损你的自尊，不需要贵人引荐，不需要按他人的规定选择职业。不需要你必须混个大学的纸书而在那里接受智力侮辱的洗礼……

那么它是个美好的世界。

在这个世界里，一切靠你自己努力，关键是你的努力永远和你的收获与成功成正比例。你能掌握自己的命运。

不像在人世，命运掌握在一只看不见的手里。

没准在一个弱智的秃头歌女的手里，她转弯抹角控制了多数人的全部命运。卡夫卡不是说过了吗，他说的那些道路，让全世界都惊讶，不是因为奇迹，而是因为说出了大家看到，而没有找到语言的事物。

可惜1912年没有电脑游戏。不然我相信，卡先生是位游戏高手。

“人气”的人气

文/与刀

“文化侵略”这个词其实很值得玩味：“侵略”天生就有暴力倾向，而“文化”一提起来就让人联想到温文儒雅。这两个词放到一起，颇有关公战秦琼的味道，但是这“文化侵略”还就真的客观存在着，而且还不轻。当然，既然沾了文化的边，侵略二字也就没那么多血腥味，而是改用了一种更加风雅的手段，悄悄地进村，打枪地不要。

远的且不说，单就游戏这片儿，就足以叫人叹为观止。比如这“人气”一词，本来是典型的日本词汇，意思是受欢迎。人气后面加儿，就是“人气儿”，北京话指热闹，意思也说的通。但是这现成的国粹大家偏都不用，一定要去掉“儿”字，用和风味道十足的“人气”二字看着才舒服。结果现在在中文杂志上却随处可见，枪手好说“这游戏人气度极高”，游戏公司好用“本公司代理的游戏在日韩拥有绝大人气”，杂志好写“人气作品如何如何”，就连网游玩家聊天，说哪位大侠如何如何受MM欢迎，都不无醋酸地说上一句“就他那儿有人气”。这叫人联想起房地产公司的广告，好好的分期付款不说，非要写上“按揭”二字，以显其专业和与国际化接轨的决心。这“人气”的人气可以说是如日中天。

细细推究起来，这也几乎是必然。如今放眼游戏世界，莫非日美。美国人跟中国玩家还隔着层语言障碍，游戏进的来，英文却不是那么好学；而日本人假名假的不够彻底，残留下大把的汉字，国人望文生意，玩日本游戏之余



自然不免有样学样；偏偏这日本游戏又是主流之一，从九几年光荣开始，就在大陆不断掀起“人气”狂潮，于是潜移默化之下，和风便开始呼呼地劲吹。受欢迎不说受欢迎，要说人气；遗憾不说遗憾，要说残念；“的”不说“的”，要说“の”；随便哪个网络游戏，一打开就经常能看到满屏幕的X郎、X子，要么就是日本动漫人物——没办法，RO也是日本人开发的。对于这样的行为，现在有一个专有名词叫做“哈日一族”，很有几个爱国者面带鄙视的说起这个词，很不幸的是，这个“哈日”字的用法，是海峡对面的台湾用法演变过来的；而这个“一族”却也是日语里的习惯说法。

文化的互通有无，本来是寻常事。俱乐部、电话、小说、干部、机关、客观、主观甚至资本主义、社会主义等咱们耳熟能详的词，也都是原本自日本传来，沿用至今。但是文化应当自有其独立性，否则法国人也不用撕心裂肺地抵制好莱坞文化入侵。中国泱泱几千年文化，虽不至于被区区几百兆的游戏干掉，但咱们的下一代天天玩《樱花大战》的可确实比看《论语》的多太多了。

若真是由着“人气”泛滥，说不定哪天真就成就一本“两千年的人气之作：孔丘の〈论语〉”，那可就真是“残念”了哟。■

女权时代

文/青椒

“还在玩游戏吧，这两天都忙什么了啊？”

“当然是玩游戏了。”

“怎么？是你特别想玩，还是没有事情做只好玩游戏了？怎么不找我啊？”

“找你也没有事情做，还得出去。外面那么冷。”

“……那过两天出去逛街吧，我看到一双拖鞋，去买给你。”

“好。”

“玩什么呢啊？这么专注？有时间就打电话给我啊，回来之后还没有回来之前幸福呢！”

“大话，都玩很久了。”

“又是online……好啊，别只顾着玩了，当心身体……”

“知道了。”

就是这样的短信对话，让我又一次陷入的情绪低谷（我要爆发！但是我怕）。说起来真奇怪，这个世界好像颠倒了一样，以前男生做的事情，现在都是女孩子在做，而以前女孩子关心男孩子的事情都反过来要男孩子关心……这就是女权时代的改变么？

以前都是女孩子下厨房，学做两道菜来留住男朋友的胃口，可现在“男人下厨房，绝对新时尚”的标语早已经过期了，从新时尚到不干就会挨饿。N多的男性扎起围裙，手握炒勺，站在厨房里，津津有味的Make东东填饱肚子！也许是这句话过期的原因是因为单身男人太多了，在难以忍受泡面的时候，只好自己做些至少让人吃了不会增进衰老，不会耽误第二天学习工作的东西来维持生命的延续。

与此同时，女孩子在做什么？——玩游戏。

以前的大街上，女孩子成双成对的逛街，选购，暂且不说她们是为了自己还是为了男友，但至少大街上的身影都是海拔一米五以上，一米七以下，体重40kg~120g的人群，而现在……别人我不知道，可是我身边的哥们……一起奋斗CS的兄弟，他们都在干什么呢??他们依旧集体行动，依旧保持着合作精神，战斗在超级市场、百货商店里。他们四处扫荡，寻找能哄得女孩子开心的东西，他们云游，寻觅能博得美人一笑得玩物。为了担心女孩子们天冷着凉而去地毯似的搜捕，最终找到了他所看中的拖鞋的那一霎那间，电话里传出这样的声音！

A:Enemy spotted

B:Hold this position

C:Roger that

D:Get in position and wait for my go

E:go go go

与此同时，女孩子在做什么？——玩游戏。

想想那些以前极力反对玩电脑游戏的女孩子们现在却在电脑前一坐就是23小时60分钟。想想那时陪你通宵的时候（担心你的身体），你玩游戏，她看电影。而现在你陪她去通宵的时候（担心她的安全），你看电影，她玩游戏。感觉总是怪怪的！

女玩家越来越多，越多的MM加入的就越受欢迎，越受欢迎的就越多MM加入……太多的人拥护，太多的人赞同，有太多的支持者！昔日有个女作者，写过一个东西：《我和游戏抢老公》，我想这也意味着时代的交替：《我和游戏抢老公》，《我和老公抢游戏》，《老公和游戏抢我》……

游戏抢走了我的女友，我无能为力，在女友心里最关心TOP10的排名：游戏，自己，游戏，猫猫（女友唯一一条幸存的鱼的名字），游戏，美容，游戏，衣服，游戏，我。



我们曾为了游戏放弃了很多的东西，今天，我们因为游戏而失去很多东西。

报应啊报应。■

大作来了

文/沈庆之

话说很久很久以前，有一位游戏枪手在村子里大喊：“新出炉的世纪大作就要出了！这有款游戏是XX公司倾情打造的超级大作，完美绚丽的3D效果！俊美动人的人物造型！引人入胜的曲折情节！体贴入微的界面设计！奇趣百出的战斗系统！心动不如行动，不要错这一切，你不会失望的！”大家纷纷探出头来打听，都满怀着期待；结果来的是款平庸游戏，大家都失望而归。如此反复几次，这位枪手再喊“大作来了！”大家谁都



不信，该喝茶的喝茶玩CS的玩CS……

中国词汇量其实本来是相当多的，光《辞海》里收录的就十几大厚本。可时代不同了，不知道是否是近年全国形势一片大好的关系，这词汇量的精神文明建设居然有点跟不上游戏界发展的速度，结果就造成了游戏宣传词汇空前匮乏的窘境。凡是带3D画面，必是“华丽”的；凡是游戏角色，必是“美形的”；凡是有故事情节，必是“曲折感人”的；凡是设计了新的设定，必是“倾力打造”的，归根到底一句话，凡是游戏，必是“大作”的。

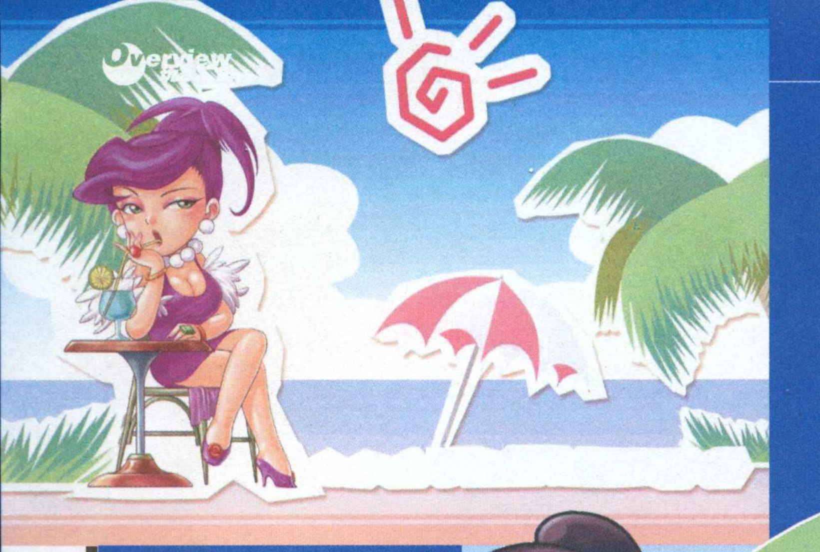
凭良心说，这么介绍倒也没什么可指责的，宣传嘛，自然要拿些光耀门楣的话来装点自己；哪家铺子开张都爱说自己是财源广进，生意兴隆，谁也不会那这个当真，无非是讨了吉利话儿罢了。不过这游戏介绍毕竟不是天气预报，几句话就能说一辈子。反反复复就是那么几句话嚼来嚼去，就算口香糖也早没味儿了，遑论文章。

中国古代有种特殊的文化现象：谥号，这东西涉及到生前的评价，所以大家都看重的紧。曹孟德、诸葛亮厉不厉害？两人才得了一个字“武”；刘秀刘备嚣不嚣张？两人才得了两个字：“光武，昭烈”。但到了唐以后，这谥号便一发而不可收拾，唐宣宗的谥号是18字，宋神宗谥号20字，明太祖21字，清高宗23字，跟顺口溜似的。于是这谥号就不值钱了，为什么？字儿太多了，大家全都审美疲劳了。

一个道理，游戏“大作”最初是很难得到的封号，数来数去就那么寥寥几款，大家一见这二字，都悚然一惊，翻身下马就拜，也不觉得冤枉。然而到了现在，举凡游戏，无论好坏，必称“大作”。一来二去的，大家全都耳熟能详，看第一句能猜出最后一句来，索性懒得去理了。这“大作”二字，也便跟中超出现以后的“超级联赛”或者北洋军阀们自封的“陆海空军大元帅”一般，不知不觉贬值成不具褒贬意义的形容词、客套话了。

于是乎这杂志上的游戏介绍栏目什么的，就成了鸡肋。你说不看吧，真怕漏掉点什么东西；你说看吧，个个都是“本年度惊世大作”、“令人惊叹不已的精美画面”，腻得人直打嗝。最好的办法，就是扫一眼标题，知道这是个什么东西，就接着往后翻下去。这以后若真再有什么大作出品，就只好冠以“大大作”或者“超级大作”的名头，然后跟“谥号”似的越整越多，一拖百十来字，那可就真的壮观了。

所以我说，这“大作”还少来一点的为妙。■





大富之家

「大富翁」系列游戏回顾

文/苹果熟了

题记

上世纪 80 年代末，台湾青年姚壮宪以自己设计的两款射击游戏为敲门砖，进入了才刚刚起步不久的大宇公司。开始的运气实在不好，两款射击游戏没有得到发行的机会，其尴尬的身份就连正式的薪水也没有。敢于打拼的花莲小伙子没有气馁，1989 年，他独立设计的《大富翁》被公司以新台币 10 万元卖断版权，正式推出后在岛内销量超过了 3 万套，这在当时是一个辉煌的成绩，更重要的是，连他自己也没有想到，日后这个借用了欧美 MONOPOLY 游戏思路的游戏逐渐成为中文游戏的一张金字招牌！

大富翁（1989）

1989 年，电脑在台湾省也是较希罕的东西，更别说在中国大陆了。所以今天要想找到几个玩过此游戏的玩家真是很不容易，在网络上搜寻此游戏的资料也是凤毛麟角，少之又少。在此之前，MOMOPOLY 棋以及类似的棋大家都玩过，但是发现这种纸上游戏可以在电脑上玩到，真是很让人激动的事情，尽管游戏的画面是那样的单调和粗糙。

大富翁 II（1993）

一代的成功出乎意料，更让姚壮宪信心百倍。他在 1992 年制作完成了《大富翁 II》，次年推向市场后获取了更大的成功。

和简陋的一代比较起来，续作已经具备了该系列所有重要的元素了。游戏分为单人游戏和多人游戏两种模式。在前一模式中，玩家将依次通过台湾、香港、大富翁城（台北）三张不同的地图。

《大富翁 II》设计了八个角色，但单人模式中玩家并不能自由选择扮演角色，只能操纵戴着斗笠，骑着单车的乡下小子“阿土仔”开始游戏，游戏起始时阿土的本金仅为现金 25000 元以及存款 25000 元，这和其他角色豪华的房车和鼓鼓的钱包比较起来十分“寒酸”。

“这不就是丢骰子吗？简单……”我至今依旧记得自己在借用单位的电脑玩这款游戏时，站在身后观战的一个同事不屑的口气。游戏的基本方式是非常简单，但是游戏其中的内涵却不那么简单哦。

起先，你得抓紧机会购买地皮，对手经过你的地盘做停留时就得付买路钱，买地最好是成片的购买，这样可以收取加倍的买路钱，如果将一条街的地皮全部买下，那么会让对手经过时有遭受洗劫的感受。当然买了地就要进行建设，修了房子那些收入就更加可观了，有机会还要不停地翻修，将建筑物升级，建设是游戏中非常重要的一个部分。

游戏中设计了许多随机出现的事件，给玩家以无穷无尽的机会和可能。你可能在路上幸运拣到一大笔钱，也可能在走投无路之时被小偷偷去仅剩的几百元。除此之外，三十六种特殊功能卡片将自始至终贯穿于游戏流程中，陷害、诬告、查封、嫁祸、抢夺、均富……种种事件都借助卡片系统得以实现。值得注意的是，游戏开发了股市系统，你可以让自己的闲钱得到升值，虽然股票的品种不多，但也让人乐不可支，唯一的









遗憾是不能随时炒股，只有恰好走到股市才能进去，而这是相当难的。另外，偶尔进入赌场去搏一把，也是一些玩家试图快速摆脱贫困，迈入富有阶层的捷径。

游戏的多人模式中可以任意选择角色，大家可以各自为政，也可以拉帮结派专门对付某一个人，这些互相斗争的乐趣是和电脑对战时所缺乏的。几个好友围在办公室电脑14寸的小屏幕前，聚精会神地鏖战一个通宵是当时笔者最喜欢的周末休闲活动。

《大富翁Ⅱ》的出现奠定了其在中文益智休闲游戏的龙头老大地位，玩家欣喜地发现，三张小小磁盘容量的游戏竟然包括了那么多有趣的元素，让人是百玩不厌。此系列经历风雨十数载，至今依旧让同类游戏只能仰其鼻息。它的出现也让我们第一次认识了狂徒制作群，日后靠《仙剑奇侠传》大红大紫的制作团队初次露面即展示出不凡的身手。

大富翁Ⅲ（1996）







《大富翁Ⅱ》大获成功后，狂徒制作群历经数年，才制作出下一代作品，而在这期间，已经有《富甲天下》等等同类游戏问世了。

既然已经是名作，这次发售的续作就比以前显得"大气"了许多。首先在角色方面，就进行了大刀阔斧般的改革，除了阿土仔、钱夫人、孙小美三位"名角"之外，其余的角色全是新人，角色数目也由过去的8名增加到了12名。制作者在细节方面比以往更加用心，每个角色在遇到喜怒哀乐时都会发出自己的口头禅感叹或者SHOW出特别表情，12位角色每人都有10余句个性语言，有的使用粤语，有的满口英语，配合生动的表情，给游戏增色不少。鉴于当时的电脑软硬件水平，这些话语都没有配上语音，否则将更加有趣。

其次就是三个场景的设计，由台北到台湾，直至地域广阔的大陆，画面也由过去的320X240升级到了640X480，漂亮了许多。每个场景中都包括了一些标志性的建筑或者景点，如台北的SOGO百货公司、台湾的太鲁阁以及大陆的黄河长城等等。画面左上角显示的时间表很有意思，不仅仅有显示日期的功能，而且每逢节日庆典就会有相应的背景图来搭配。例如4月1日愚人节可以看到坐在公园长椅上的阿甘。春、夏、秋、冬节气的变换也会体现在画面上，圣诞节时不但背景画面透出浓浓的节庆喜气，背景音乐也自动切换为"铃儿响叮当"的欢快圣诞颂。

游戏丢骰子的方式也做了重大的改进，你操控的角色如果购买了机车甚至汽车之后，即可选择以两个、三个骰子前进，让游戏行程大为提速。遥控骰子、机器娃娃等等特殊道具的出现让玩家简直可以随心所欲，心想事成了。

卡片系统在前作基础上做了大幅度修改，去掉了以前那些作用不大、可有可无的卡片，新增加了许多有着非凡功效的新卡。比如购地卡、换地卡、售地卡这些可以让你卖掉某些地价过低的偏远地段土地，或者将自己的数片地皮连为一体；免费卡、免罪卡、送神符、请神符可以帮助玩家躲过灾难，赢得庇佑；冬眠卡、梦游卡、陷害卡、嫁祸卡是打击对手的最佳武器，可以让他们的行动远远滞后于自己；恶魔卡、怪兽卡威力巨大，顷刻间可以将对手的豪华大厦夷为平地。

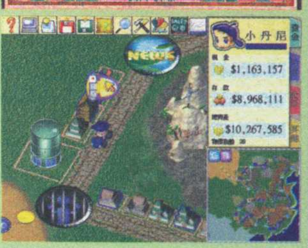
游戏中设计了一些小游戏有着调剂玩家心情和特殊娱乐的作用，比如接金币，这个创新后来一直沿用了下来。这一代游戏的突出特点是地图大，这个特点让一部分玩家拍手称快，也有一部分玩家认为过大的地图有些适得其反，以前经常见到玩家为此争论不休。

有这样一个故事，据称《大富翁Ⅲ》的火爆，曾吸引了一批现实中大富翁的眼光。台湾中国信托的老板辜振甫就曾对《大富翁Ⅲ》中的银行叫做"第一银行"而非"中国信托"耿耿于怀，他甚至把这种想法传达给了姚壮宪。于是后来在《大富翁Ⅳ》的版本里，大宇老板李永进卖了一个人情，把游戏中的"第一银行"改名为"中国信托"。此例一开，生产康师傅的顶益集团也跑了过来，要求在游戏中冠名。在多年后的《大富翁Ⅴ》中，这种冠名权就发扬光大了，20多支股票冠以企业实名。辜振甫后来由此看好"大富翁"，并参股大宇……这种传闻姑且不论其是真是假，但确实从一个侧面反映了"大富翁"系列游戏的影响力。

大富翁Ⅳ（1998）







继《仙剑奇侠传》、《大富翁Ⅲ》之后，狂徒创作群的实力已经在台湾业界傲视群雄了，集合全部力量打造的《大富翁Ⅳ》就是在万众瞩目的高压下推出的！

当时的电脑技术发展处于突飞猛进的时期，最深刻的变化就是新的游戏设计已经逐渐由DOS系统全面转向WINDOWS系统了，而多媒体技术和3D设计也开始广泛运用于游戏中了。《大富翁Ⅳ》作为该系列第一款基于WINDOWS系统设计的游戏，在操作方面上，游戏完全支持鼠标操作，另外还提供热键配合操控。画面采用的依旧是640x480，但已经可以达到真彩显示的水准了，比起以前的256色实在是有脱胎换骨的感觉。画面视角改变了过去90度俯视的角度，全新的45度角侧向俯视让玩家视野更开阔。玩家看见的不再是一个平面的大富翁世界，而是一个以3D模型架构而成的立体世界，建筑物呼之欲出，角色们惟妙惟肖，更让人欣喜的是，语音技术的采用使得过去的哑巴角色开腔了。动画技术也大量运用于游戏中了，所有的偶发事件都会配一段小动画加以表现，所有的卡片和道具的使用也会有动画展示过程和效果。

游戏地图不比三代大，但是包括了台湾、大陆、日本、美国四地。游戏自由度大大提升了是最明显的特点，进入游戏时，你就可以自行制定规矩，本金、时间以及获胜条件都任你自由选择。

如果说三代建立了大富翁系列的基本框架，那么《大富翁Ⅳ》就是一个添砖加瓦、全面发展的阶段。游戏场景增加了日美二地，也就增加了不少特殊事件和风俗节庆细节。地皮建设不再是单一的方式，建造住宅、商业大楼、连锁店或者公司企业都是可供发展的方向，另外增加了公园、研究所、加油站、购物中心与旅馆五个商业用地，其中研究中心还可以研发更高级的特殊道具。玩家最喜欢的卡片和特殊道具一起有近40种之多，让你可以充分利用。投资方面包括有买卖股票、炒作房产、银行贷款、股东分红以及乐透彩票等多种途径。NPC中有小偷、间谍、强盗与流氓，他们的出现可以对你有利，也可能对你造成伤害，全看你的运气和智慧了。游戏中附带有三个小游戏：企鹅挖宝、喜从天降、七彩气球。每月月底结算时，游戏还会选出当月冠军、风云人物和悲情人物，并配以动画演示，非常生动有趣。

《大富翁Ⅳ》有一个关键策略，当游戏中某名玩家得到了宝箱，控制住了商店的运营以后，游戏结局就基本没悬念了，控制了商店就是好比是扼住了命运的咽喉，打开了通往胜利的大门。

至今为止，在忠实玩家的心目中，《大富翁Ⅳ》依然是系列中最出色的一代！尽管它也有设计的缺憾，没有考虑设计网络模式就是其中之一。要问大家对游戏中什么部分印象最深刻，相信许多人都会和我一样，那种核子炸弹的威力真可怕啊，哈哈！

大富翁Ⅳ之超时空之旅（1999）

《大富翁Ⅳ》推出一年之后，大宇公司制作了资料片《大富翁Ⅳ之超时空之旅》。这个资料片在包含原版内容基础上，增加4个游戏场景：星际探险之旅、原始恐龙纪元、南岛历险、以及当时广受欢迎的"仙剑奇侠"之旅，李逍遥、林月如、赵灵儿、阿奴的传奇经历也融入了大富翁的世界里。







大富翁Ⅴ（2001）

2000年8月，大宇在北京注册了软星科技（北京）有限公司，姚壮宪出任总经理，这也是他加入大宇的第10个年头。姚以原始创作人的身份，促成了《大富翁Ⅴ》交由北京的研发小组制作，"大富翁"系列在新世纪里走入了一个新的阶段。

2001年，时隔三年后，新一代的《大富翁Ⅴ》上市了。

游戏采用了完全即时制，并且针对即时制玩法的特点，对整个游戏进行了调整。抛弃了丢骰子系统，采用了三张移动牌的玩法。《大富翁Ⅴ》新增了多人网络联机的功能，突破了以往只能多人在一台电脑上进行游戏的限制。游戏采取全实时、多人网络联机方式，最多同时可以有12个玩家加入战局。所有参赛者将同步进行游戏，同时与时间竞赛，一旦稍有迟疑，可能就让对手有机可乘。游戏中玩家可选择分队模式，最多可以三人同队同心协力一起对抗其它玩家。在同盟的状况下，同一队的玩家的土地会连锁，造成罚金合并计算的局面。

游戏中还有一点创新受到了玩家们的非议，即冲撞设定。有玩家如此解释这个设定的漏洞："当游戏角色停留在一个格子上的时候，他可能会受到后面的人攻击，被冲撞到下一个格子中，并且昏迷一定时间。这个设计的主要问题是当角色在银行、道具店、彩票店以及监狱和医院的情况下。银行、道具店和彩票店，角色到这里自动停留，这样不管谁当时在买东西或者是在取钱，都会被后来的人一脚踹出，强迫中止买卖行为。监狱和医院则是好几个人同时出院的时候，顺序靠前的几个人肯定被最后一个人通通踢出去昏迷。这难道合理吗？"





《大富翁Ⅴ》最大的变化是将原本的回合制玩法改成了即时制，这个创新让大多数玩家无法接受，他们愤怒地声讨制作者："这是大富翁吗?!"以今天的眼光来看制作者采用这样的推陈出新手法其实也并非一无是处，他们最大的失误在于没有考虑到与经典前作的一脉相承，武断地完全割裂这种传承无疑会带来糟糕的结局。继史上最成功的大富翁游戏之后，《大富翁Ⅴ》被玩家公认为最差的一代作品，这真是一个滑稽的事实！

后来在接受采访时，姚壮宪承认对《大富翁Ⅴ》也有些遗憾："这次转换过于激烈。应该新旧兼顾，快慢兼顾，有时，想创一些新的玩法，旧的玩法都会弃掉了，有点过于太冒险。从策略上有些失误，但有些是技术上没法克服的。"

大富翁Ⅴ忍太郎之夺宝奇谋（2001）

《大富翁Ⅴ》惨遭滑铁卢之后，玩家纷纷要求大宇将制作权重新交与狂徒制作群，该游戏大陆的销售总代理也表示："《大富翁Ⅴ》一直想走创新的路子，一改前四代的游戏风格，这次推出《大富翁Ⅴ》有点匆忙，它失去全家同乐功能，对消费者是一种打击。"北京方面此时承受了巨大的压力，在不到一年的时间内，他们推出了一个资料片。

这个资料片新增了忍太郎、阿水婶、博士、008、筱茜、邪恶男6名角色，单人任务中增加了12张地图关卡。将一些前作的Bug加以了修正。

在《大富翁Ⅴ忍太郎之夺宝奇谋》中，终于加入了大家急切期待的储存、读取进度的功能，即时制的游戏缺乏这个功能实在是太BT了。修正了按下Ctrl或Alt键等快键使用道具或卡片时的问题，现在只要按下Ctrl键（道具使用快键）或Alt键（卡片使用快键），屏幕上将会出现道具或卡片的编号一览表，帮助玩家更快捷的以快键使用卡片道具。新增了新宝箱功能。此物品和以往随机出现的宝箱不同，它将会固定出现在某个地点上，里面可能是装着与过关条件息息相关的卡片或道具等，并会随着新闻事件的发生而消失或出现，带来更多的刺激和乐趣。

资料片中集成了功能强大的地图编辑器，功能相当全面，不但能让玩家制造出大小随意的地图，连地图的主题也可以轻松设定。地图编辑器增加了游戏的扩展性，使玩家得到了一些额外的乐趣。和《大富翁Ⅳ之超时空之旅》比较而言，这个资料片要用心得多，几乎就是一代全新的作品，但是由于《大富翁Ⅴ》给玩家留下的阴影尚未散去，所以它并没有在市场和玩家心目中得到足够的重视。







大富翁Ⅵ（2002）

2002年2月，"狂徒创作群"当时的负责人谢崇辉等离开了大宇，转投游戏橘子旗下的子公司。名噪一时的"狂徒创作群"就此成为昨日黄花，玩家们再也不可能寄希望于"大富翁"系列的下一代作品靠狂徒来制作了。

与此同时，姚壮宪负责主导企划的《大富翁Ⅵ》正在北京进行中后期制作，他意识到此次的作品不容有失，否则将彻底葬送其亲手打造的经典系列。

2002年的夏季还不太炎热，最新的《大富翁Ⅵ》已经出现在大陆、港澳以及台湾省的市场上了，玩家们发现，姚壮宪采取了一种折中的思路，即时、回合两种游戏模式并存。在游戏一开始时，游戏画面就会出现两个选项"即时制"、"回合制"让您选择，喜欢传统回合制的玩者，可以慢慢享受和电脑对手一起掷骰子、买房子、互相陷害的乐趣；而喜欢紧张刺激的玩者则可以和其它同好一起进行最多八人的实时制游戏模式。

前作中惹得意见纷纷的冲撞问题得到修改，在此次的游戏中被对手撞了之后，角色不会被撞倒昏迷不醒，只是被冲撞惯性撞前一步或改变方向，其下一步行动不会因此被阻滞。

游戏中玩家所能携带卡片数量限定为五张，而前作中的神仙和特殊道具（如路障、飞弹等）在《大富翁Ⅵ》中都以卡片的形式存在，比如路障成了路障卡，财神成为财神卡等等。游戏将以前太过强大的核弹威力降低了不少，同时也注意调整了人物角色属性方面的平衡性。

《大富翁Ⅵ》的系统操控方面也有不少改进，玩家在游戏时可以用鼠标左右拖放来拉近、推远、左右旋转游戏场景，也可以用键盘上的热键来进行同样的拉近、推远等转角度动作，玩家还可以迅速切换至俯视游戏大地图的视角，观察其它对手的动作。

这代游戏增加了对角色体力的限制。处于休息状态的角色，包括因住院、睡眠而休息的角色，也可以照样进行一些其他的指令操作，比如查询对手、观察地图。

《大富翁Ⅵ》在创新和传统两方面找到了一个平衡点，这是最值得称道的地方。

大富翁Ⅵ之大家来抢钱（2003）



《大富翁Ⅵ》的推出有力地扭转了局面，消除了前作的后遗症。半年后，大宇软星就推出了Ⅵ代的资料片。资料片必须是在安装了《大富翁Ⅵ》的基础上才能使用，它为玩家提供五个新的主题世界，分别是：伏魔山、玛雅岛、童话国、夏威夷和疯狂乐园。另外提高了3D画面的精美程度，增加了8张全新的道具卡片，房地产系统和主人公变身系统也重现并加以了改进。

大富翁Ⅶ（2003）

2003年圣诞节前夕，玩家们迎来了"大富翁"系列的第Ⅶ代作品。这次设计者没有采用完全的3D设计，而是结合了一部分2D设计，应该说是很聪明的选择。场景有荷兰、悉尼、香港以及北京四张地图，在满足下述条件后还会出现两个隐藏地点：杭州（4关通过后出现）、仙灵岛（游戏时间满25小时后出现）。4位大家熟知的"隐藏大富翁"其实就是"仙剑奇侠"的李逍遥、林月如、赵灵儿、阿奴，这多少有些缺乏新意。

游戏依旧可以选择"即时制"、"回合制"模式，而系统方面的改变可谓不小，前作中的体力限制系统被取消了，卡片栏改回了原来的老样子，银行得到了恢复，建筑系统和股票系统也分别有不同的改变。《大富翁Ⅶ》里面包含了数种好玩的小游戏，接金币、记忆牌、射击、拆炸弹、接宝过河、隐藏兔、命运罗盘。

整体而言，《大富翁Ⅶ》是一个画面漂亮、操作简捷的作品，但系统的频繁变动也意味着大宇软星对该系列日后的发展仍然处于摸索和实验阶段。





大富翁系列极度角色



极度资历角色：阿土伯(阿土仔)

从阿土仔混到了阿土伯，他的资历自然是没的说。除了忍太郎那次夺宝的冒险之外，这位老伯伯可是一直都在商场上打拼的元老了。



极度人气角色：孙小美

身着唐装的小美其实也算得上是元老级的人物了，这位心地善良，活泼可爱的小姑娘却是青春用驻的，她可是人气的票房的绝对保证。

极度私利角色：钱夫人

就凭一句"你的就是我的，我的还是我的"，钱夫人自然当仁不让地赢得了"极度私利角色"的冠军。



极度稳健角色：沙隆巴斯

单从长相和身材就看得出沙隆巴斯的稳健，尽管他总是"人生不如意，十有八九"挂在嘴边，但那不过是悲观的假象，"聚沙成塔"才是他的座右铭。



极度冷酷角色：忍太郎

脱离集体的单独冒险显然证明了一点——忍太郎的确是够"酷"！而事实上，这位超级"冷酷"角色其实是个小气的家伙。

极度阴险角色：金贝贝

可爱完全是金贝贝展现给大家的假象，只有"外表忠厚，内藏奸诈"才是他的真实写照，看看他陷害别人之后，脸上挂着的诡异笑容吧。



极度悲情角色：乌咪

乌咪完全可以称得上是最善良角色，但"善良"在商场上却未必总能吃得开。监狱、医院是乌咪经常光顾的休闲场所，绝对堪称极度悲情的小可怜儿。



极度潜力角色：舞美拉

阳光少女自然会是现如今年轻人争相追求的目标，幸好孙小美还没象阿土一样变成"小美阿姨"，不然"极度人气角色"的位置就岌岌可危了。

极度暴力角色：大老千

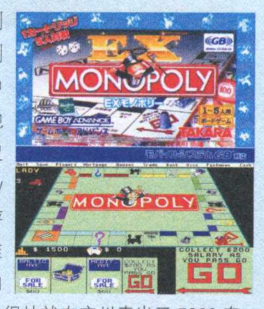
绅士的外表掩盖不了内藏的心狠手辣，或者说大老千本也没想隐藏这些"优点"。扑克牌未必玩得如何，飞弹、地雷、陷害卡却是常用的吃饭家伙。



极度卧底角色：李逍遥

武刀弄枪是李逍遥的拿手好戏，开店肯定不是他的强项，很少见到哪个生意人天天一觉睡到中午还能发大财的，出现在这里不过是逍遥哥给面子友情客串一下罢了。

欧美大富翁（Monopoly）系列游戏简介



直到今天，世界上卖得最好的游戏（玩具）系列依然是大富翁（Monopoly）。有超过2亿套的系列游戏在80个国家以26种语言发售过，其中包括中文。白胡子的绅士Monopoly的形象出现在许多地方，动画片、儿童读物甚至是童用茶杯上。这个历史悠久的游戏是美国宾夕法尼亚州的Charles Darrow先生在1933年发明的，当然那时候还没有电脑，游戏是以现在儿童依旧经常玩的"强手棋"的模式推出。Charles Darrow先生在他的一个印刷工朋友的帮助下，开始手工生产这种老少咸宜的休闲玩具，很快就在宾州卖出了5000套，1935年更成为全美最畅销的游戏。

此外，另有一种说法，早在1904年，Lizie J. Magie已为一种类似的游戏"大地主游戏"申请专利。这游戏后来发展成不同的版本，有些人唤它作"大富翁（Monopoly）"。这种说法认为后来Charles Darrow把"大富翁"的专利权卖给Parker Brothers公司是"不合法的"。



"大富翁"是一种多人策略棋盘游戏。参赛者开始分得数目均等的游戏金钱，凭运气（掷骰子）和交易策略买地、建楼以赚取租金。英文原名（Monopoly）意思为"垄断"，意指游戏最后只会剩下一个胜利者，其余均破产收场。某百科全书评论道："游戏的设计当初旨在暴露自由资本主义的弊端。"



"大富翁（Monopoly）"系列目前依旧是欧美最畅销的儿童玩具，它不仅仅以纸上游戏推出，还被改编成各种形式的游戏，比如：PDA上的游戏、手机版本的游戏，电视游戏以及电脑游戏，国内的天人互动公司曾经于2002年将Infogrames和DeepRed联手制作的《强手大亨（Monopoly Tycoon）》汉化后在市场推出，不过玩家反应平平。

类似大富翁系列以及大富翁的衍生游戏介绍

"大富翁"系列游戏的成功也吸引了一批跟随者和挑战者的眼光，市场上冠名"XX大富翁"的游戏数不胜数，如《大富翁：胜者为王》、《小燕子决战大富翁》、《麻辣大富翁》、《咸蛋超人大富翁》以及《魔法大富翁》等等数十种，他们都试图与"大富翁"系列一较高下，但是无一例外地败下阵来。真正能够和"大富翁"系列相比的，只有"富甲天下"系列，光谱最近推出的《富甲天下Ⅳ》就是一款反响不错的佳作。

大宇公司也在积极地将"大富翁"系列向其他的方向发展，比如他们就曾经制作过几个版本的PDA"大富翁"版本，受到了Palm一族的欢迎。不知道该公司是否有做成日后手机上的"大富翁"版本的计划，这应该是将来的游戏趋势。有跟风者，也有持逆反心理的厂商，比如有一款名唤《反大富翁之败金大作战》的游戏中，游戏中的富翁角色必须慷慨地花钱解囊，谁花得多谁就取胜！有时角色唯恐花钱太少，甚至还会请求小偷来偷走他们的钱，这是与传统的"大富翁"恰好相反的创意。



后记

公正地说，做为中国本土游戏历史最悠久的系列，"大富翁"系列是出色国产游戏的楷模。中国国民人均GDP已经超过1000美金，代表着中国社会将逐渐由温饱型转入休闲享受型，游戏产业将大有可为，而老少咸宜的大富翁类型游戏正是有着极大市场的社会支持、家庭欢迎的"双赢"产品。无论是事实还是期望，无论是主观因素还是客观条件，"大富翁"系列都将继续发展下去，带给我们更多的乐趣和欢笑。■

火星库索3506年（即地球公元2004年）1月3日20时35分，一艘来自地球的名为"勇气号"的太空探测器在我国阿卡拉多盆地（地球人称之为"古谢夫陨石坑"）着陆。

地球人此次造访，引起了我国人民对地球文明的浓厚兴趣。《火星PLAY!》将从即日起连载"第三只眼看地球"系列专题，本期刊登的是由《火星PLAY!》驻地球记者KUSO撰写的"火星人应该说不：论火地关系的政治与情感选择"一文。作者以呐喊式的语言，由游戏这一大众文化产品谈起，深刻剖析了地球人对火星和火星人的种种偏见，发人深思。



火星人应该说不

——论火地关系的政治与情感选择

请记住今天：地球公元2004年1月3日，一位来自地球的客人降临在了我们这颗美丽的红色星球上。

我至今依然能清晰地记得，地球公元1938年10月30日那天发生的一切：在地球西半部的美利坚合众国，上演了一出闹剧。当晚8点，该国哥伦比亚广播公司突然发出警告："女士们，先生们，我要发表一项重要通告：降落在新泽西州山上的奇怪物体不是陨星，而是火星军队的先遣部队！"

这一警告令170万美国人信以为真，惊慌逃窜，引发了全国范围内的恐慌。事实上，该电台播放是根据英国科幻作家H·G·威尔斯的小说《大战火星人》（The War of the Worlds）改编的广播连续剧。

六十六年光阴转眼逝去，地球人对火星已由原先的恐惧转为好奇，进而产生了征服的欲望。回想2000多年前，在古罗马地球人的神话中，火星曾被想象为身披盔甲、浑身是血的战神"马尔斯"（Mars）。而如今，地球人已经失去了信仰，他们不再仰望星空。

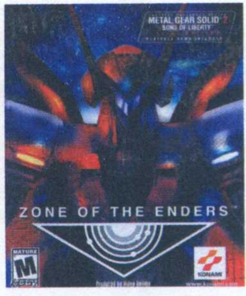
从地球人这二十多年来开发的一系列火星游戏中，我们就可以清楚地感受到他们在对待火地关系上的心态的微妙变化。下面将要介绍的这六款游戏，有的刻画了贪婪而自负的地球人对火星的觊觎之心，有的则完全是对火星人的无端丑化甚或仇恨。

如果有机会与地球人面对面坦诚交流，我想告诉他们："太阳谁也领导不了，太阳只能领导自己；地球谁也领导不了，有时地球连自己都无法领导；火星谁也不想领导，火星只想领导自己。"

今天，在与"勇气号"这位来自地球的不速之客的接触中，我们的政府明智地选择了回避。

对于落后无知者，火星人应该说"不"。

请收起你们的殖民主义心态



《Z.O.E.》（Zone of the Enders）
类型：机甲动作游戏
发售：公元2001年

1961年，美国加州大学的行星物理学者卡尔·西甘在一篇关于金星环境改造的论文中，提出了"外星环境地球化（Terraforming）"的构想，即对行星或巨大卫星的环境加以改造，让地球型生命可以定居其中。

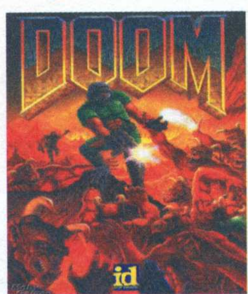
四十年后，一个名叫小岛秀夫的地球人在游戏《Z.O.E.》中实现了对火星的"Terraforming"，具体过程是：在明暗交界的火星轨道上，构建一个巨大的反射镜，让火星表面的阳光入射率增加1%，以此释放火星南极和土壤中所贮存的二氧化碳，形成大气层。由于火星重力只有地球的三分之一，若要实现同一气压，必须有三倍于地球大气层厚度的二氧化碳层；而由此带来的温室效果，会令火星的平均气温上升，造成地下的永久冻土层融解；再加上由土星环运送来的大量冰块，可在火星表面形成海域。

火星的地球化过程完成后，地球人大量移民火星，并繁衍出5.5亿地球人口。这些身处火星的地球人因长期受地球政府歧视，开始寻求独立。2174年，他们派出秘密开发的巨型机甲Orbital Frame军团，突袭地球当局设于木星的安地利亚矿区，全歼其军队。此即"安地利亚事件"。

这正印证了地球人的一句座右铭：没有永远的朋友，只有永远的利益。



大国主义会使地球成为"垮掉的星球"



《毁灭战士》（Doom）
类型：主视角射击游戏
发售：公元1993年

地球人常把火星想象为一颗死星，认为火星的作用无外乎提供矿产、流放犯人和堆放垃圾，这与地球上某些超级大国对待弱国的态度相似。在D·G·康普敦的小说《永别地球》中，荒无人烟的火星成为地球囚犯的流放地，而下面这款被地球人誉为"二十世纪最伟大的游戏"的作品——《毁灭战士》也不例外。

你是地球上的一名海军陆战队战士，三年前你违抗命令并枪杀了一名高级军官，原因是他要求自己的部下向平民开枪。作为惩罚，你被流放至火星，在当地的矿区上靠出卖苦力为生。

火星的两颗卫星（地球人分别称之为"福波斯"和"德莫斯"）是地球人堆放核废料的地方，也是地球人统辖的联合太空政府（UAC）从事超时空旅行实验的场所。地球人成功地在两颗卫星之间实现了瞬间传送，而令他们始料未及的是，这条太空通道竟成了他们的坟墓——德莫斯从太空中神秘消失，福波斯也被通道内涌出的可怕异形占领。

鉴于你以往在海军陆战队的出色表现，地球政府重新找到你，派你前往福波斯保卫基地。

一厢情愿地将火星及其两颗卫星当作流放地、采矿场、垃圾场、试验场，地球人的"大国主义"思潮可见一斑。位于地球东半部的中华人民共和国曾出过一位伟人——毛泽东，他极富预见性地指出："我们决不可有傲慢的大国主义的态度，决不应当由于革命的胜利和建设上有了一些成绩而自高自大。"

地球人应牢记这句话。

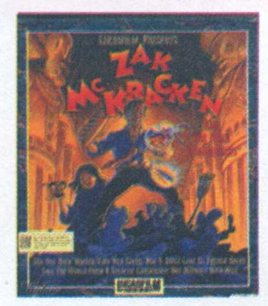


施愚民政策者总有一天会自食其果

一个叫作乔治·卢卡斯的地球人在20世纪70年代末、80年代初拍摄了一系列"星球大战"题材的电影，风靡地球。1982年，卢卡斯又开了一家名为"LucasArts"的游戏公司，这款《异形大进击》以及同年推出的《疯狂大楼》即是LucasArts公司早期最受欢迎的两部作品。

游戏的主人公扎克（Zak McKracken）是一名碌碌无为的小报记者，一天晚上，他做了个奇怪的梦，梦见火星表面那张巨大的脸，以及一张世界地图、一个怪异的外星人、一位美貌女子和一副夹鼻眼镜。清晨醒来后，扎克意识到周围的世界变得有点不





《异形大进击》
(Zak McKracken and the Alien Mindbenders)
类型:冒险解谜游戏
发售:公元1988年

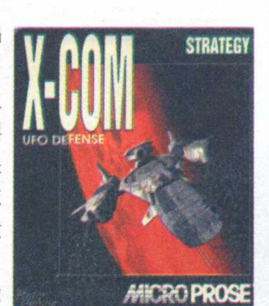
对劲。通过调查他发现,火星人正在通过地球上的电话线,向人类发射一种能扭曲思维、让人变笨的电波,目的在于不费吹灰之力而将地球据为己有。没想到这种电波对扎克和另三名女地球人完全无效,于是保护地球的重任便落在了他们身上。

游戏中,火星人以玩弄阴谋诡计、大搞愚民政策的小丑形象出现,头戴牛仔帽,鼻梁上架着夹鼻眼镜,伪装地球人。这一形象恰恰暴露了地球人自己的一贯作派,这或许是游戏制作者借火星人对同胞的一种讽刺吧。



地球伪知识分子的自恋情结

地球公元1976年,美国国家航空航天局(NASA)发射"海盗1号"火星探测器;同年7月31日,"海盗1号"传回一张照片,该照片显示了火星上一处受侵蚀的岩石台地地形(即我国新阿尔科地区,地球人称之为"基多尼亚地区")。图片中央的巨大岩石看起来仿佛一张人脸,这是由光影造成的错觉。许多无知的地球人误以为这是火星人故意为之,甚至推测附近建有巨大的金字塔和城市。



《幽浮:不明飞行物》
(X-COM:UFO Defense)
类型:回合制策略游戏
发售:公元1994年

《幽浮:不明飞行物》中的火星人,即来自地球人杜撰出的那座"基多尼亚地区"的巨大金字塔,游戏的最后决战也设在此处进行。游戏的背景故事大致如下:1997年,一群不明飞行物(UFO)打破了地球人宁静的生活,之后不断传来人类被劫持用于外星实验的传闻。1998年12月11日,地球各国代表聚集于日内瓦,决定组建一支精英军团——"外星战斗小组"(ECU),调查并消除来自外星的威胁。

在这款被誉为"回合制策略游戏的经典之作"的游戏中,火星人被妖魔化为一个身材矮小、脑袋硕大、模样丑陋、性情残暴的野蛮种族。愤怒之余细细想来,倒也不足为怪:视野不开阔、边界意识和自恋情结泛滥、内向型思维倾向严重、自大且懦弱,这一切,令地球上的伪知识分子们只能将种种不满、愤怒和诅咒引往7000多万公里以外的火星。



嘲笑掩饰不住你们的自卑心理



《指挥官基恩:放逐火星》
(Commander Keen 1:Marooned on Mars)
类型:横向卷轴动作游戏
发售:公元1990年

这是地球上一家名为"id Software"的很有名的游戏公司14年前的作品,制作者是约翰·罗梅洛和约翰·卡马克。

提起卡马克,我想说两句题外话。地球人都知道,他是地球游戏业最优秀的程序员之一。近几年,卡马克突然对太空产生了浓厚兴趣。三年前,他组建起一支专事太空火箭和宇宙飞船研发的民间团队——Armadillo Aerospace,并参与了奖金额高达1000万美元的"X-Prize奖"的角逐。X-Prize奖创立于1996年5月,是地球人为奖励第一个建造起载人太空飞船、并将其发射至太空的民间研发团队而设置的。每周二和周六,卡马克都会放下游戏,埋头研究火箭和飞船的制造。对于这样一位天才人物,我们的政府必须提高警惕。

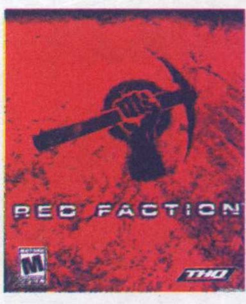
言归正传,《指挥官基恩》的主人公是一位年仅8岁的叫做比利·布雷兹的小男孩。地球遭到火星人的入侵,这位勇敢的小男孩戴上哥哥的橄榄球头盔,把母亲的吸尘器改造成宇宙飞船(卡马克今天对宇宙飞船的兴趣或许正源于此),化身为地球的保护神——"指挥官基恩"。

当时的电脑平台上还没有哪款卷轴游戏能实现背景图像的流畅平移,而卡马克却在这款游戏中做到了,这一点的确很了不起。撇开技术不谈,由游戏对火星人智商的极大侮辱,我们可以看出地球人热衷于以贬低他人、取笑他人为乐的恶习。



贪婪把地球人变为最危险的病毒

若干年前看过地球人拍的一部名为《黑客帝国》的电影,其中有这么一段对白:"地球上的哺乳动物都会和大自然维持平衡生态,人类却不会。你们每到一处就拼命利用,直到耗尽所有的自然资源。人类生存的唯一办法,就是侵占别处。地球上只有另一种生物才会这么做,你知道是什么吗?病毒!"



《赤色派系》(Red Faction)
类型:主视角射击游戏
发售:公元2001年

《赤色派系》的主角是火星上一位名叫帕克的矿工。火星矿区的所有者阿尔特公司强迫矿工从事奴役劳动,并施以非人的待遇。当一场突如其来的瘟疫在矿区内蔓延开后,生命面临重大威胁的矿工们决定揭竿而起,推翻阿尔特公司。矿工们组成了名为"赤色派系"的革命队伍,帕克也加入其中,为捍卫生命而战。

正如策划这场革命的"曙光女神"所说:"激战终将见出分晓,要么起义胜利,要么玉碎瓦全。四年的精心策划既可能为我们讨回血债,也可能为所有的人招来杀身之祸。无论怎样,铲除阿尔特是'赤色派系'中每一位有识之士共同的夙愿。"

从这款游戏中,我们深刻地体会到:贪婪不仅破坏着地球人与大自然之间的关系,还吞噬着地球人相互之间的和谐。贪婪是地球人自相残杀的症结所在。



地球大众正在被所谓的精英们"洗脑"

在当今的地球社会中,电子游戏正迅速演化为一种大众文化,其对地球人的"洗脑"作用不容忽视。与此同时,其它大众文化形式,如影视和文学,也在向地球人灌输着对火星和火星人的种种偏见。

从1914年的《火星继子》开始,地球上的影视节目的火星热从未降温。这其中,火星人大多以反面形象出现。《火星人玩转地球》把火星人表现为一个丑陋、凶残而狡猾的外星种族,《火星幽灵》则把火星人刻画为面目狰狞、行为暴力、依存于人类躯体而存在的幽灵。

唯一的例外是《火星叔叔马丁》,这部电视连续剧中的火星人马丁叔叔善良幽默,喜欢吃冰淇淋,喜欢在洗衣机里泡着。他头后有可伸缩的天线,能把自己隐身,能看透别人的心思,能遥指移物。这是火星人在地球人的影视作品中不多的几次以正面形象出现之一例。

文学方面最早可追溯到1897年,英国科幻作家H·G·威尔斯出版他的第一本关于火星的小说《水晶蛋》。之后威尔斯撰写了著名的《大战火星人》(即引发美国社会恐慌的那部小说),将火星人描述为一种状似章鱼、体大如熊的怪物,其武器可发射热线和黑烟,热线过处留下死亡与毁灭,黑烟起处城市顿成废墟。在威尔斯的想象中,火星人没有生殖器官,以分裂繁殖的方式繁衍后代;火星人不饮不食,也不会消化,靠把捕获的地球人的血液直接注入血管而生存。这部小说向公众灌输了"火星人是怪物"的观念,在地球人中间造成了极其恶劣的影响。

随着地球人对火星了解程度的加深,外在的恐惧感逐渐消失,他们开始对这颗神秘的红色星球产生好奇之心。露易·巴克特所著的《火星阴影》为火星披上了异域的繁华,罗伊·布拉德博里的《火星历代记》则为火星制造了一种浪漫而怀旧的气氛。

20世纪50年代,人类对太空的征服欲日益膨胀,此时的火星小说大多以如何殖民化火星为主题,如阿瑟·C·克拉克的《火星之沙》。罗杰·泽拉尼的《传道书的玫瑰》则更进一步,试图从精神上控制火星人,小说讲述了一个地球诗人领导颓废的火星人进行文化复兴的故事。

时至今日,地球上的科幻作家似乎已无一例外地认为:无论火星是否荒凉,无论火星上是否存在生命,不久的将来,它必将成为地球的殖民地。



傲慢与偏见

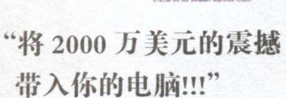
在完全不了解真相的情况下,即对另一文明产生如此根深蒂固的偏见,地球人在上述游戏、电影和小说中所表现出的心态令人吃惊。这种大众歇斯底里的病症,或许正反映了地球人内心挥之不去的恐惧。

在地球的这么多年来,我始终为自己是一个火星人而骄傲。我想借此机会奉劝所有对地球人抱有幻想的火星人:地球是很危险D,快点回火星吧!■



图鉴





“将 2000 万美元的震撼
带入你的电脑!!!”

1985 年《F-15 战鹰》由 MPS 在 C64、ATARI、AppleII 上推出，展现了最早期的现代高技术飞行武器的魅力。



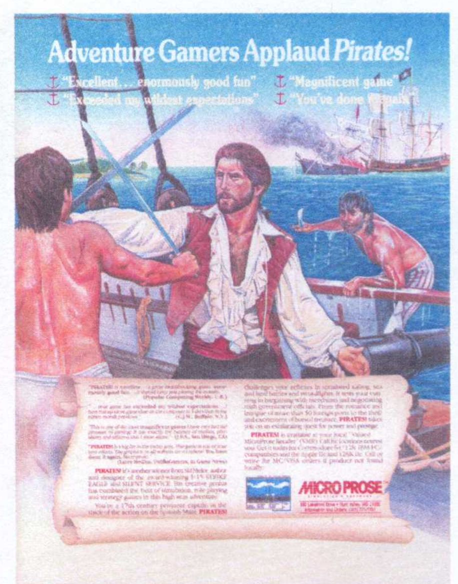
“‘下一代’策略模拟游戏
此刻由你下令!”

1985 年 MPS 早期在 AppleII 电脑上推出的 Command 三部曲，是席德·梅尔在策略游戏领域最早的成功尝试。



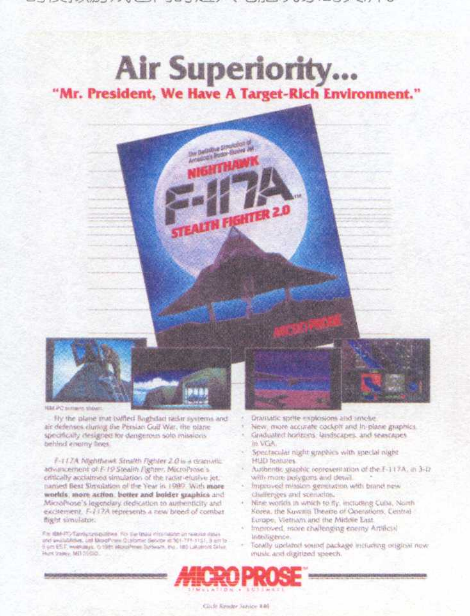
“证实完成”

1987 年 耗费 5 人年研发，MPS 的《无敌飞狼》设计组为模拟游戏玩家带来了空前的模拟体验，座舱外已经实现了真 3D 场景。



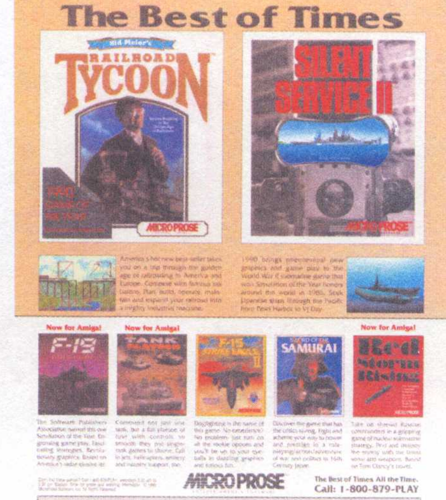
“冒险游戏玩家盛赞《大海盗》”

1987 年 结合了席德·梅尔在模拟游戏、角色扮演及策略游戏的天才创意，又一款从题材到游戏性都充满新意的力作登场了。



“空中优势...
总统先生，我们获得了大量目标的环境。”

1991 年 美国隐形战斗机参加海湾战争，MPS 的模拟游戏也同时进入电脑玩家的荧屏。



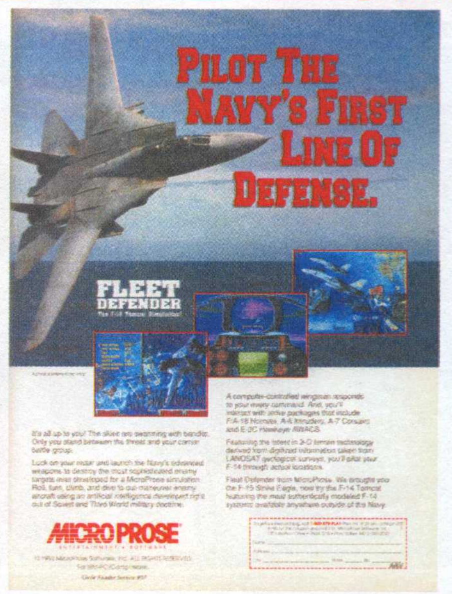
“顶尖云集”

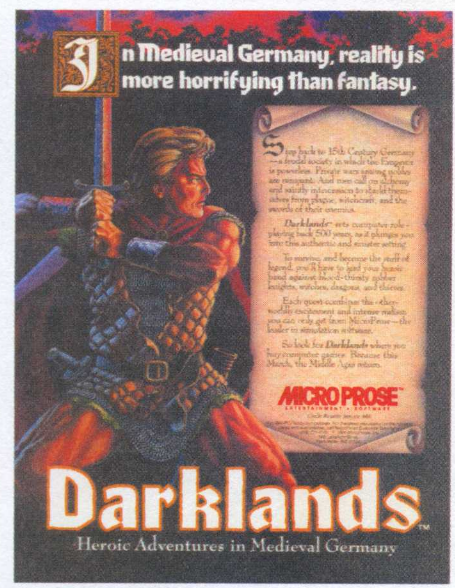
1991 年 MPS 的产品线达到了成功的第一个巅峰。



“巡航在海军的防御第一线。”

1993 年《F-14 舰队防御者》首次将双驾驶座引入了模拟飞行座舱，而其超拟真的现代机载雷达与航母战斗群，也成为吸引模拟游戏玩家的要素。





“在中世纪德国，
真实比幻想更令人恐惧。”

1992 年 MPS 踏入它的第一个失败的泥潭。



“海战历史上的
传奇年代回来了。”

1992 年 MPS 藉着《特遣舰队 1942》再次向模拟游戏界出征。

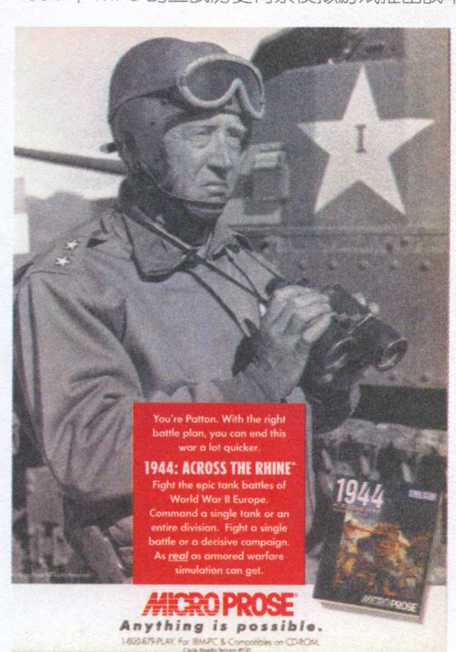


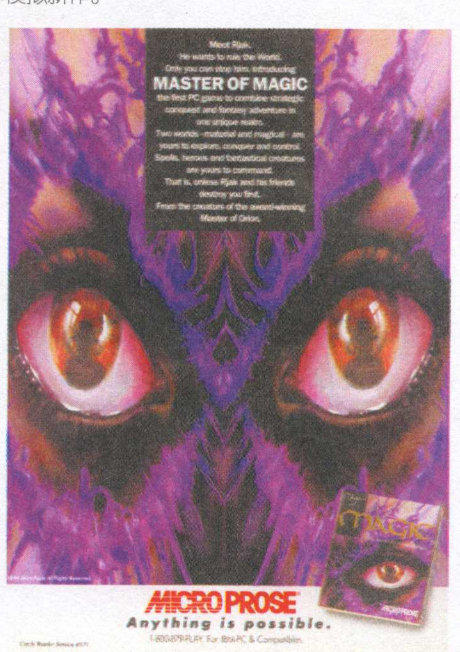
“专家们取得一致意见！”

1993 年 MPS 推出的《银河霸主》获得了广泛赞誉。

“你就是巴顿。凭着正确无误的战斗计划，你将更快的结束这场战争。
1944:穿越莱茵河”

1994 年 MPS 的二战历史背景模拟游戏推出战车模拟新作。





“魔法大帝
首部结合策略征服与奇幻冒险的 PC 游戏。”

1994 年出自《银河霸主》制作者之手的新作，足够的创新为 MPS 再创佳绩。

罗马执政官 之 弄巧成拙





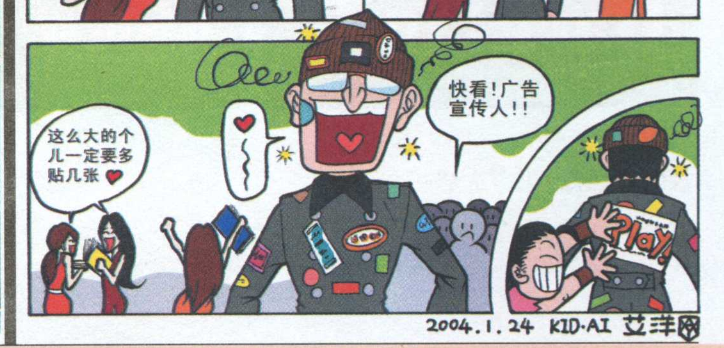




展会上：不知不觉







真·三国无双
英文版三国人名翻译
（终极完整批注版）

曹操：The Majestic Premier（威严的宰相）
点评：老外没有“丞相”这个官衔，也怪不得他们……
司马懿：Brain of The Darkness（暗黑之脑）
点评：毫无疑问，邪恶的人都很聪明……就像……朗格（忍者神龟之暗黑 BOSS）……？
夏侯惇：Mighty Commander（强大的司令官）
点评：很牛的名字，不过正史里，这位爷没打过几次胜仗。
夏侯渊：The Swift Vanguard（飞翔先锋）
点评：可惜飞得不够快，还是被黄汉升剁掉了脑袋。
张辽：The Prussian Blue Trooper（普鲁士蓝军）
点评：张文远大战阿尔萨斯，直杀的法兰西小儿听其名而不敢夜啼~
徐晃：The White Knight（白色骑士）
点评：很有情调得样子，最好再捧一束火红的玫瑰。
张郃：Dance of The Deadly Butterfly（冥蝶之舞）
点评：木门道，月如水，孔明在邪恶的狞笑，而我们的张郃在月下飞舞，演出一幕浪漫的死亡。
曹仁：The Heavy Metal Matador（重金属斗牛士）
点评：“仁少时不修行检……”语见《三国志·曹仁传》，看来是个满身挂金属链子的飞车党。
许褚：The Silent Tiger（沉默之虎）
点评：这是形容他裸衣斗马超中箭之后的样子……
典韦：The Loyal Body-Guards（忠诚近卫）
点评：非典，吾命休矣！当之无愧的名字，连老外也能明白他的伟大。

孙策：The Red Cyclone（红色风暴）
点评：没错，风暴就是这样，来得猛，去得也快~
孙权：Deep Green Eyes（碧绿之眼）
点评：金眼妖瞳？罗严塔尔元帅啊！
孙尚香：The Angel of Wrath（怒天使）
点评：“初，孙权以妹妻先主……侍婢百余人，皆亲执刀侍立……”语见《三国志·法正传》。
周瑜：Passion of Crimson（深红激情）
点评：白袍帅哥怎么成了“深红激情”？估计是给孔明气得吐血吐的。
陆逊：Sonic Swallow（音速飞燕）
点评：索尼克！我喜欢，陆伯言也能跑得那么快吗？
甘宁：The Courageous Brawler（悍匪）
点评：比起在《三国演义》里的外号“锦帆贼”来，多了很多凶恶，少了一点华丽。
大乔：The Innocent Mermaid（小美人鱼）
点评：生于江东的MM，自然是会游泳的。在一次海边的邂逅中，她遇到了江东的王子——孙策。
小乔：The Angelic Doll（天使娃娃）
点评：好可爱的名字啊，来，让公谨哥哥抱抱。
刘备：The Lord of Virtue（道德皇帝）
点评：长臂猿皇帝。
关羽：The God of Battle（战神）
点评：这个翻译的好，和中国的“武圣”头衔是一致的。
张飞：The Strength（大汉）
点评：最没有个性的名字了，哪怕加个“BLACK”，“黑大汉”也好啊。
诸葛亮：The Wizard of Fortune（命运大法师）
点评：鲁迅说，“状诸葛之多智而近妖”，看来果然是有些魔法的成分在里头。

赵云：The Blue Dragon（蓝龙）
点评：个人觉得应该叫白龙才对，可能是翻译者玩《吞食天地》来着，那里面赵子龙穿的是蓝甲。
马超：The Justice Avenger（正义复仇者）
点评：名字很帅，可惜最后没有复成……
黄忠：The Shooting Star（射手座）
点评：射手座？不知道关羽是什么座，反正他们好像合不来。
魏延：Murder in the Battlefield（战场凶手）
点评：魏延：“冤枉啊大人，马岱才是战场凶手，是他从背后谋杀了俺！”
庞统：Intellectual Black Bird（聪明的乌鸦）
点评：“一只庞统口渴了……”
姜维：Gallant Unicorn（雍容独角兽）
点评：翻译名里属这个最为华丽。
董卓：The Demonic Ruler（恶魔领主）
点评：哇哈哈哈~郿坞，我的地下城！
吕布：Violence Hurricane（暴力飓风）
点评：横扫天下一切大小武将的飓风！
貂蝉：The Fatal Lady（毁灭之女）
点评：类似于“祸水红颜”之类的头衔吧。
袁绍：The Sword of Honor（荣耀之剑）
点评：因为是四世三公……可惜，除了光闪闪以外，一点也不锋利。
孟获：The King of Woods（丛林之王）
点评：孟获（捶胸）：“啊里啊里啊里~~”
祝融：The Empress of Blaze（火焰女帝）
点评：最精确的翻译，难得老外也能知道“祝融”是个什么东东。

大学自习室之《传奇》练级版

今天天气不错，挺风和日丽的，我们下午没有课，这的确挺爽的。

我一大中午早早的跑去玩传奇，心里琢磨着这传奇生活，是多么美好哦。

这一眨眼的工夫，我就进了石墓，要说俺们这疙瘩的练级点，其实也挺多的，要是你没有兄弟帮着占地那就难搞了。

我是爬山涉水啊，翻山越岭啊，好不容易来到一个练级胜地，我这一进 4 层，哇靠，真是豁然开朗，这小猪圈，就真没多少人！

说时迟，那时快，我就跑到中间，找了个卡怪点，蹲了下来，我这一蹲不打紧啊，差点睡地上了，回头一瞅，发现 “小白 “就刷在我旁边，我心说得亏哥们我的盾早过 3 级了，要不然，还不被你，整的回城啊~我心说得亏哥们我的盾早过 3 级了，要不然，还不被你，整的回城啊~

来练级，还得抓点紧，不是于是乎，我就换了个 4 下 5 的点，可门口走来走去的小红小黑，还真的挺多的，它们拿着武器逛来逛去，我就忍了，可是刚进 5 层的玩家怎么就不知道随机呐，你们这来来回回的，想抢怪呐~

不一会儿我的周围就挤满了邻居，可这 5 层石墓气氛，可就有点不对劲儿了，咋就不对劲儿呐，咋就不对劲儿呐？

站在我前面的，是一对夫妻，他们是有说有笑啊，有打有闹啊，根本没把我这电灯泡，放在眼里，我心说算了，还是少损两句，毕竟人家是，合法的男女关系。

后面那个兄弟，多少有点离谱，买卖东西生意做的的确刻苦，莫非他就是传说的，职业奸商，要不然怎么屏幕刷起来没完，可是做生意也得有时有晌啊，你这攻击加 2 的魅力戒指，能不能换点别的？

左边那个法师妹子，她就十分乖巧，只是移来移去，怪物都让她给引跑，我心说这妹子，那么想升啊，嗯那~

组队那位女道，拿的龙纹，不错，可是大姐你下线不能下个没完啊，一会功夫你就下去了 5 趟，有啥事你不能做完再上那？

你看你旁边那位大哥，他就挺叼，烈火也挺忙，半月挥一片，可是他的吗的就不说给改成和平嗒，可是他的吗的的就不说给改成和平嗒？诶、诶、诶、诶~哎哟，我说这个石墓的，我的兄弟姐妹们呐，你们真的，真的是来练级的吗，不是我的冤家派来故意整我的吧，不是我的冤家派来故意整我的吧？

这时候，又来了，一个强悍的女武士，她盯着我的地方走了，过来，我这心里，扑通扑通，开始乱跳，她停在我面前说，这个地儿我已经占了，真是莫名其妙，她是不是在搞笑？可是她竟叫来六七个武士，不一会我就被他们包围了，再看这位大小姐，她正得意的看着我，她得儿意的笑~她得儿意的笑~那感觉就像：“小样 你是新玩传奇的吧？” 我是新、新、新、新、新来的吧？我是新、新、新、新、新来的吧？

我说妹子，我眼瞅着快 40 的人了，对于你们这抢怪一族还是无可奈何，最后一声，得，还是发扬风格，打不起，我、我还躲不起吗我？我躲、躲、躲、躲、躲~我躲、躲、躲、躲，躲哪疙瘩去啊 ？

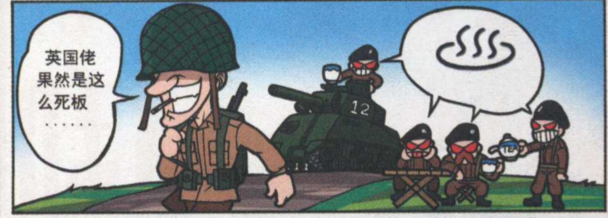
只要功夫深，就是铁杵磨成针，就是皇天还不负我这样的练级有心人~就是，最终，我找到一个安静的角落，我心想终于、终于可以练级了~

忽然间，一行红字窜上了屏幕，以一秒 5 行的速度在屏幕刷着：服务器 3 点维护，谢谢合作！服务器 3 点维护，谢谢合作~我一瞅表，哇靠，这不两点 60 了么？你们这帮家伙，简直 TM 的强盗！我打开背包拿出随机，骂了一句 VERY WELL~这就是俺们的石墓，俺们的服务器，这就是俺们的石墓，俺们的服务器！

闪电战 之 无尽等待









魔兽 3 之 真假难分









■内有英特尔

问：为什么安装有奔腾芯片的机箱都要贴上 “Intel Inside” 的标签？

答：呃……这是警示牌，类似于“家有猛犬，请勿入内”。



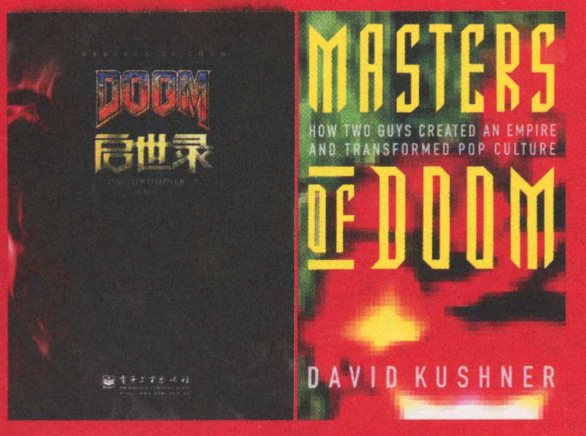
■蓝屏广告

在近期的一次微软民意调查中显示，有 54%以上的用户表明，他们觉得最可恶的 WINDOWS 画面是蓝屏，因为后者 “总是在你意想不到的时候出现，防不胜防，且内容非常单调”。微软公司认为蓝屏的出现方式与广告非常相似，所以他们考虑把蓝屏画面改为广告画面，这样可以减少用户对蓝屏的憎恨程度，并从广告发布中获取收入。初步与微软达成广告发布意向的企业包括可口可乐、壳牌石油和柯达胶卷等，但是英特尔、AMD 等硬件厂商表示他们对蓝屏广告没有兴趣，理由是：“因为那会使人觉得蓝屏是个硬件故障而不是软件故障”。



……太太，您先生留下的遗产还包括……2.5G 服务器空间……





编者按:

《今日美国》的雅克布曾在一篇评论中写道:“id对于整个90年代之后的游戏界而言,就如同60年代的披头士。作为一个游戏开发公司,id内部的管理和运作就像早年的摇滚乐队,约翰·卡马克与约翰·罗梅洛这两位id创立者之间,就如同披头士中的麦卡特尼和列侬。”

David Kushner在2003年出版的新书《Masters of Doom》,忠实详尽地记录了3D游戏之父约翰·卡马克(John Carmack)和王牌设计师约翰·罗梅洛(John Romero)打造游戏帝国id software的传奇,书中从少年时代讲述两位玩家是如何走上游戏之路,如何制作出迄今为止影响力最大的游戏作品——Doom和Quake,以及他们为何在最辉煌的时候分道扬镳。与所有传记文学一样,不同读者可以从书中得到不同体验:游戏制作的内幕背景,光环背后的趣闻逸事,年少创业的梦想豪情,奋斗路途的汗水艰辛,成名之后的势易情迁,或是那独辟蹊径的商业模式,众说纷纭的暴力话题……

在本书中文版《Doom启世录》即将推出之际,《家游》经出版方授权,特摘选了部分精彩章节让广大读者先睹为快。

-原书名:Masters of Doom
-原作者:David Kushner
-译者:孙振南
-出版:电子工业出版社
-出版时间:2004年5月

两个约翰和地球上最酷的游戏

1993年万圣节,罗梅洛独自站在一个昏暗的小房间里,手枪的枪管闪耀着寒光,四周墙壁上都是暗红色的污迹,令人不安的旋律在回响,一段嘈杂的和弦过后,迎来了短促如死的鼓点。正前方放着一把霰弹枪,罗梅洛上前拾起它,旋风般冲进一道闸门,低沉的声音从四面八方传来,像是什么东西的鼻息或打嗝,又像是不堪折磨的呻吟,忽然间,又大又红的火球向他袭来,爆炸在空气中掀起一波波热浪,他得动作快点才行!

罗梅洛闪躲的同时,用步枪击中了一个怪物的胸膛,怪物倒飞出去,一股鲜血溅出,但还是有一个火球击中了罗梅洛的侧面,他的眼前一片血红,然后他听到了自己困难的喘息声,又一个火球,罗梅洛试图闪开,但他几乎什么都看不见了,再次被击中,喘息变得愈发困难。阴影里又走出一个小妖,罗梅洛几乎已无力还击,但他忽然看到前方有两个绿色的炸药筒,小妖就快走到它们旁边,千钧一发之际,罗梅洛击中炸药筒,小妖被炸得支离破碎,散落一地。

又一扇门开了——这次是罗梅洛办公室的门,卡马克走了进来,罗梅洛只抬头看了一眼,就继续专注于Doom的鏖战。卡马克走到罗梅洛身后,他对屏幕上的一切非常满意,罗梅洛的关卡在深度和高度上总是那么变化多端,让人不由得叹服于它的宏伟。是罗梅洛的关卡,使卡马克的引擎有了用武之地。

“怎么啦?”罗梅洛问道。

卡马克告诉他,引擎已基本定型,马上就可以着手制作Doom的联机部分。是啊,联机,罗梅洛想道,我们在一月份就告诉过别人的,Doom一定会有多人游戏部分,玩家们可以在里面互相对战。但后来一直太忙,都快把这码事搞忘了。卡马克向罗梅洛谈起技术上的一些挑战:“首先我要弄清楚如何正确利用IPX协议来通信,还有通过串口,这也要花点时间……”

罗梅洛在卡马克说话时不住点头,但心里却想着Doom的联机对战将会是多么不可思议。那时已经有一些游戏可以在同一台计算机上对战,譬如《街霸II》,还有个刚出品的名叫《真人快打》(Mortal Kombat)的游戏,此外还有一些早期的多人游戏,譬如M.U.L.E,和一个基于《星际迷航》系列片的《网际迷航》(NetTrek),这些游戏通过调制解调器进行联机。但是,还没有一个像Doom这样的多人游戏——第一人称视角,快速的节奏,令人沉浸的效果,以及血腥。想到这里,罗梅洛的心跳加快了。

罗梅洛按着键盘在E1M7——第一章第七关——里穿行。他走到大厅的窗口旁,外面是一个浸在绿色血浆中的平台,他想像着两个玩家在这里手持火箭筒对射,火箭弹在屏幕上呼啸而过,噢,天哪,他想,没有人在游戏里见过这种场面。诚然,和怪物们厮杀也挺好玩,但那毕竟是由计算机控制的没有知觉的东西,现在,玩家将可以和另一个有意识的人类进行对抗,一个能思考,会运用策略,还会不时尖叫的对手。我们可以开始互相杀戮!

“如果,我们真能做出来,”罗梅洛说:“那么,这他妈的将是这个叫做地球的行星上有史以来最牛B的游戏!”

这也是卡马克的心里话。

接下来两个礼拜,卡马克在房间里架起两台联网的计算机,一台是他控制的玩家,另一台用来作为另一个玩家。一切就绪后,他通过键盘控制着他这个玩家向前移动,他心里假想着那些小数据包通过网线传输到对面那台计算机里,然后立即表现为一个屏幕上的太空战士。两台计算机就这样互相对话,而卡马克知道对话的结果。他扭过头去看另一


John Carmack
John Romero





台计算机屏幕，他看到了自己控制的玩家——在那台机器上是旁观视角——从屏幕上跑过。就这样，卡马克成功创造出一个可以互相感知的虚拟世界。

罗梅洛走进来的时候险些跌个踉跄，“噢，天哪！”他叫道：“这太了不起了！”话没说完他就掉头往自己房间跑去。卡马克重新启动游戏，这次，罗梅洛用他的机器连了上来，罗梅洛瞪大双眼，看着太空战士卡马克从大厅里缓缓走出，他立即追上去朝卡马克开了一炮。嘭！卡马克飞了起来，伴随着惨叫和血花。“哈哈，吞了它！”罗梅洛乐不可支。

很快，id 所有人都改打起多人游戏，他们互相追逐着开火，办公室里充满此起彼伏的喊叫，那不再是音箱里传出的怪物音效，那是真人原声。在这个竞技场里，他们搏斗、追赶、逃跑、杀戮。他们还互相单挑，并动手制作了一个记分板，看谁是冠军。但罗梅洛觉得这还不是全部，既然可以有四个玩家对战，为什么不可以让他们合作呢？譬如组成一支队伍来消灭怪物然后过关。卡马克告诉罗梅洛，这完全可以办到的，罗梅洛憋不住了：“不要告诉我你真的可以让四个人组成一队，互相掩护着从成群的怪物中杀出一条血路！”他气喘吁吁地说：“太完美了！”

罗梅洛在房间里来回踱步，“这次可是大件事！比侵犯版权的戴夫要大，比我见过的任何事情都要大！”他走到过道里，听到旁边房间传来艾德里安的叫喊声，他正和凯文、卡马克、杰伊在 Doom 里杀得昏天黑地，就看他在椅子上左摇右晃，上下抽搐。这像是什么呢？罗梅洛想道，一场比赛？一场拳击赛？但这个远不止是互相给对方几拳那么简单，这就像是，嗯，要取人性命一般！这是事关生死的比赛，这是——罗梅洛呆立在原地：死亡竞赛（deathmatch）。

1993 年 12 月的第一个礼拜，id 已经在忙于 Doom 的收尾工作，没有人回家，他们就睡在公司，睡在躺椅上，睡在地上，睡在桌子下。最有意思的是戴夫·泰勒（Dave Taylor），这个新来的程序员以经常昏倒在地而出了名。这不是因为劳累，他说，而是因为 Doom，这游戏对他像是有一种魔力，一种生理上的作用，他玩得时间越长，在那些迷宫里转得越快，他就越感到眩晕，然后过不了几分钟他就得躺倒在地上回回神，有时，他就这样睡了过去。其他人总是看到他四仰八叉地躺着，终于，在某天晚上，他们找来一卷胶带，沿着戴夫的身体在地上贴出一个轮廓。

Doom 正一步步逼近终点，压力也越来越大。一些玩家开始给他们打电话：“怎么样？好了没？”或者是：“动作快点啊，烂人们！”还有一些则对 id 的延期表示不满，因为 id 曾说过他们可以在第三季度发布 Doom，一个玩家在网上的新闻组里写道：“你们几个月前就开始大吹大擂，让我们相信 Doom 将会是一个多么了不起的游戏，你们还和很多人说今年秋天就可以完成，而现在，所有那些期望都将变成针对你们的怒火和咆哮！”

还有一些帖子则表示能够理解 id 的延期。以前发布的 Doom 截屏显然是进入了一个玩家的梦境：“闹钟响起时，我正朝着一个由像素组成的魔鬼开枪，没错，我现在做起梦来就是一个一个像素的……，我想我该去看看精神科大夫了，不知道 Doom 真出来的时候我会变成什么样子。”

有个玩家则写了一首名为《Doom 前夜》的诗：

那是 Doom 来临的前夜
在这屋子的每个角落
我架起那对战用的网络
鼠标就是我们的枪托
绵延的网线呵
我会把它们细心照料
只希望那 Doom 啊
能快快进入我的怀抱

某计算机杂志则以阴暗的色调刊登了一篇介绍 Doom 的文章，题为《家长们的圣诞噩梦》，里面写道：“当你以为你的孩子还在期盼着糖果时，他们很有可能已经在一个精彩的计算机游戏中得到了他们想要的……那个游戏就是：Doom。”

1993 年 12 月 10 号，星期五，历史性的时刻到了。

连续测试三十小时后，id 已经准备好把 Doom 上传到因特网上。一个名叫大卫·达特（David Datta）的好心人给 id 提供了文件服务器，他是威斯康星大学的系统管理员，这台服务器在他们校园网里。这事听起来很不错，因为大学总是带宽最充裕的地方，从而可以容纳更多的用户来下载。id 就是这么想的：先上传，让玩家们来下载它，然后他们会再把它不断地传播出去，这比其他花费昂贵的分发方式好太多了，玩家们相当于帮了 id 一个大忙。而杰伊已经于头一天在聊天室里向他们宣布了这个消息：Doom 将在 10 号午夜钟声响起时放出。

午夜在不知不觉中来临了，id 的人们都围聚到杰伊的计算机旁，Doom 制作过程中的各种物品散布在办公室里；凯文和艾德里安做的粘土雕塑在书架上；破椅子和坏键盘扔了一地；那个被踢瘪的垃圾筒呆在墙角一言不发；戴夫的轮廓上覆盖着灰尘；Doom 在杰伊的机器里，整装待发。

此时此刻，威斯康星大学的 FTP（文件传输协议）服务器上已经挤满了急不可耐的玩家，那上面虽然没有聊天和留言系统，但他们聪明地想到了另一种办法来交流。FTP 服务允许用户在上面建立新文件，这个文件名可以被其他用户看到，于是，玩家们开始新建文件，起名为：“Doom 什么时候好啊”，或者是，“我的心在等待永远在等待”。此外还有几百人挂在杰伊昨天发布消息的那个聊天频道里。

终于，时钟指向午夜，不需要再等下去了。杰伊按下键盘，把 Doom 上传给世界，办公室里的人们开始互相庆祝，除了坐在屏幕前的杰伊，他眉头紧蹙沉默不语：有问题。威斯康星大学的 FTP 服务器最多只能同时容纳 125 个用户，很显然，已经有 125 个玩家挂在上面，今晚的主角 id，反而无法登录。

杰伊给大卫打电话，两人商量出一个办法，大卫在学校里调整服务器的人数限制，然后杰伊通过电话和他同步，他那边一改完，这边就登录，应该就可以进去了。大伙在一旁屏息静气地看着他俩商量，他们甚至可以听到电话另一头敲键盘的声音。不一会，大卫清了清嗓子，杰伊的指头轻轻地搭在了键盘上，“好！”David 说：“就现在！”……杰伊还是没能登录上去。

杰伊冲进挤满玩家的聊天室，“是这个样子的，”他敲道：“很抱歉，你们必须离开威斯康星大学的 FTP 服务器，因为我没法上传，你们选吧，要么你们离开，我把 Doom 传上去，要么就不传了。”话声刚落，玩家们就一窝蜂地散开了。杰伊最后一次按下键盘，Doom 终于上路了。

id 的人们兴高采烈而又筋疲力尽地互道晚安，回家睡觉，他们几个月来都没有睡过一个像样的觉了。只有杰伊还没走，他要等着上传结束。半小时后，Doom 的最后一个字节抵达威斯康星大学，瞬间，上万名玩家涌向那台服务器，淹没了它，威斯康星大学的网络瘫痪了，大卫的服务器，崩溃了。

“天哪，”大卫在电话里结结巴巴地对杰伊说：“我还从没见过这种事。”

这世界也从没见过。■

2004，盛大的公关年

2004年2月5日，唐骏加盟上海盛大网络发展有限公司的消息正式公布后的第二天，《家用电脑与游戏》的记者在上海张江高科技园区对盛大副总裁朱威廉作了专访。

此时唐骏尚未离开微软，而盛大已经为他准备好了总裁办公室，一号楼的四层，陈天桥和几位副总裁也在同一层办公。

半个多月前，1月19日，盛大迁入了这幢四层的白色办公楼，原本分散办公的上海盛大网络发展有限公司、上海盛锦软件开发有限公司、上海盛大新华网络发展有限公司、上海恒康网络发展有限公司等公司的1000多人，被集中在这幢由四栋分楼组成的智能化办公大楼内。

大楼正面悬挂着三张条幅："热烈庆祝盛大网络公司新办公楼启用"、"热烈庆祝大型史诗3D网络游戏《神迹》面世"、"热烈庆祝大型武侠生活网络游戏《世纪录》面世"。据了解，《神迹》将于2月18日公测，《世纪录》将于2月底公测。


春节前夕，盛大迁入上海张江高科技园区


盛大负责公关和市场拓展的副总裁朱威廉

陈天桥：我们在加固城墙

盛大在公关传播方面从来就不是一位弱手，连软银也不得不承认盛大的危机处理能力"超乎想象"。盛大在过去四年的发展中，曾经历过多次危机，每次危机都有可能让它一蹶不振。先于危机而动、化危机为转机，令盛大不仅挺了过来，而且活得更好，陈天桥也因此被业内同行认为是危机公关的高手。

但2003年上半年，面对来自韩方的抨击、来自同行的挤压和来自媒体的批评，盛大却在公关上保持着低调。为什么？陈天桥打了个比方，他说："当别人在城外叫骂的时候，我们却在不断加固自己的城墙。一旦出城应战，就等于掉入了敌人的陷阱，很容易被对手抓个正着。"

陈天桥所说的"加固城墙"，是指通过直接收购技术、收购开发团队，加强自身的研发力量。《神迹》的开发团队，即是以从成都欢乐数码和上海昱泉等公司挖来的技术人员为班底搭建而成的。《传奇世界》已于去年如期推出，《神迹》也将于今年2月18日正式公测。陈天桥说："当时的策略就是不理会别人，埋头苦干，做好自己的事情。"

这一策略被盛大副总裁朱威廉认为过于保守："对于外界的抨击，对于那些不利于我们塑造形象的言论，我们没有做积极、及时、正确的澄清。一方面出于'反正我们是清白的、反正我们是高尚的'的想法，另一方面由于2003年盛大把全部精力投入了研发，无暇顾及对外的沟通，导致去年的公关过于保守，让许多不明真相的人形成误解，盛大也被妖魔化成了一个不守信用、不负责任的公司。"

朱威廉说："并不是陈总不想，也不是他不会，而是那时的局势迫使我们没办法花更多的精力在公关上，而且当时也没有更多的人来做这方面的工作。"

朱威廉：Wemade打了场错误的官司

2003年8月1日，朱威廉正式加盟盛大，负责对外公关和市场拓展。

在许多媒体眼里，朱威廉是一位善于炒作者，从他那里往往会爆出不少猛料，从洛杉矶警察到海归创业者，从《死亡日记》到《最后的宣战》，从状告中国社会出版社到被贝塔斯曼收购。每一次炒作都伴随着外界的种种质疑，例如有人指责朱威廉杜撰了在洛杉矶从警的经历，联美广告公司也并非他亲手创办；有人认为《最后的宣战》的作者黎家明根本就不存在，"榕树下"将以1000万美元被贝塔斯曼收购的消息也纯属炒作。无论如何，"榕树下"在惨淡经营的境况下能获得如此高的关注度，朱威廉在公关和传播方面的能力令人刮目相看。

朱威廉最终离开了这家经营四年的文学网站，沉寂近一年后，朱威廉毛遂自荐，来到盛大。正是在他加入盛大的这个月，盛大与韩方之间的纠纷出现了关键性的转折。

2003年8月19日，盛大与Actoz顺利续约，签定"传奇2中国地区延长合同"；随后盛大向Actoz汇出从2002年7月到2003年4月未支付的分成金1500万美元，终将Actoz争取至己方阵营。而仅仅一个月前，7月24日，Actoz还在韩国召开记者招待会，表示将联合Wemade对抗盛大，决不妥协。

盛大一举瓦解了Actoz与Wemade之间的攻守同盟，打了个漂亮的翻身仗，最后甚至令这两家韩国公司反目成仇。而盛大能够在舆论上扭转不利局势，则需归功于朱威廉："前一阵子，Wemade在进一步攻击我们的时候，我也是挺身而出。"以往盛大很少主动与媒体打交道，现在却在积极争取媒体的支持。

谈起与Wemade的纠纷，朱威廉笑着说："Wemade可以说是三方受敌：在韩国打着官司，在新加坡打着官司，在中国还打着官司。就我所知，这家公司已经没有什么开发能力了。在这么多地方打着官司，公司就几十号人，你怎么去好好研发呢？他们在错误的时间、错误的地点打了一场错误的官司。"

唐骏：品牌需要理念

朱威廉认为，2004年是盛大的上市年、研发年，更是盛大的公关年。陈天桥也表示，从总裁的位置上退下来后，自己将专注于做好公关工作，更频繁地与外界接触，为盛大打造良好的品牌形象。而在盛大品牌战略的实施过程中，唐骏是一位不可或缺的角色。

新华信管理顾问有限公司曾经提出过一个中国企业危机周期模型，该模型认为，发展1—2年的企业规模较小，受制于产品、融资能力、客户来源、环境变化等因素，面临的是生存危机（Living）；发展3—4年的企业随着人员的增多、管理团队的扩大，面临的将是领导能力危机（Leading）；发展5—6年的企业拥有一定规模，但依靠原有产品和市场已不能满足成长的需要，此时面临的是竞争危机（Competition）；发展7年以上的企业面临的则是企业文化危机（Culture）。

成立四年的盛大早已渡过生存危机，新品研发方面也已未雨绸缪。在快速成长中，盛大急需解决的问题有两个：一是大量并购后团队扩张所带来的管理问题；二是企业形象和企业文化的塑造问题。唐骏的加盟无疑是雪中送炭。

两年前，唐骏就任微软中国总裁时，微软美国总部一位副总裁称他为"微软的形象大使"，因为唐骏"非常正直、了解微软的文化、了解微软的运作模式、在微软总部有很好的口碑、对销售等业务熟悉、能在任何场合代表微软发言"。2003年，唐骏为微软中国制定的发展战略是"重塑微软中国形象，从优秀到卓越"，在接受媒体采访时也表示："考评我不要只看数字，销售业绩以及这些数字对我来说并不十分重要，重要的是微软要在中国树立起口碑。"

微软是一家跨国公司，盛大是一家民营企业；微软在中国有着11年的历史，盛大只有4年历史。在企业文化方面两者毫无可比性，它们的相似之处在于都曾被激烈地批评为一家"通过不正当竞争而获取暴利的公司"。

2003年11月，在与陈天桥见过第一面后的次月，唐骏参加了上海的"首届华人企业领袖上海峰会"。在会上他谈到企业的四个核心竞争力，尤其强调了品牌的重要性，因为"有了品牌可以融资、可以吸引优秀人才、拥有市场"。唐骏认为："目前中国国内企业的品牌意识还不是很强，还处于建立品牌意识的初级阶段"，"产品的包装可以不需要理念，只需要通过广告、市场运作，就可以达成产品的销售。但是品牌需要理念，也就是中国人所说的文化底蕴。"

唐骏显然拥有这种理念，拥有这种文化底蕴，这也是盛大所极度缺乏的。



NHN 进军中国网游市场

2004 年 1 月 16 日，由韩国 NHN 集团与电讯盈科合资组建的北京世联互动科技有限公司正式成立。据世联互动负责人介绍，NHN 集团出资 300 万美元，并以无形资产入股，拥有公司 75% 的股权；电讯盈科出资 400 万美元，占 25% 的股份。公司董事长为韩国方面派驻的全钲浣，总裁由全钲浣和香港方面派驻的 Frank Ng 共同担任，前者负责与韩国方面的沟通，以及自制产品的开发和管理，后者负责商业方面的事务。

这是继去年 10 月 28 日，NHN 集团、韩国 YIN 电视台和北京歌华集团共同出资 8000 万元，成立北京歌华票务有限公司之后，NHN 在中国市场上的第二次大举动。NHN 集团首席执行官金范珠称："我们在中国市场上将不再仅仅以技术提供者的身份出现。"

进军中国

NHN 集团 2003 年的营收为 1666 亿韩元（约合人民币 11.7 亿元），其中 Hangame 的营收为 771 亿韩元（约合人民币 5.4 亿元），占总营收的 46.3%。作为 NHN 旗下的三大品牌网站之一，Hangame 的每月独立访问者 642 万，累计注册用户 2800 万，峰值同时在线 23 万。2000 年 9 月成立的 Hangame 日本公司也已拥有 500 万注册用户，峰值同时在线 5 万左右。

事实上，Hangame 值得关注的地方并非它的成功，而是它赖以成功的模式。其首创的"在线娱乐门户"的概念已引起国内诸多互联网企业的浓厚兴趣，自 2002 年起，已有包括腾讯、联众、网通、网易、盛大、第九城市、游戏橘子、朝华数字娱乐和亿唐等在内的多家厂商，开始有意识地效仿 Hangame，利用自身优势，打造各自的娱乐平台，如"QQ 游戏中心"、"联众世界"、"开心对对碰"等。

此番 NHN 携 Hangame 进军中国网络游戏市场，亦是不惜代价。投入的人力成本和市场预算，均远高于业内平均水平。世联互动负责人表示，Hangame 平台将于今年 4、5 月份在中国开始测试，届时将先行推出棋牌、桌球等休闲竞技游戏，以及《黄金战机》等中型对战游戏，年底还将推出由 Hangame 自主研发的大型网络游戏《ArchLord》。

世联互动上海分公司目前拥有 40 多名员工，其中 90% 以上为韩方技术人员。



发家之路

NHN 集团旗下有三大品牌：以搜索引擎起家的 Naver、以棋牌游戏起家的 Hangame 和去年 9 月刚刚开通的青少年选秀社区 Entoi。这三块业务的成长均得益于适时地抓住了互联网的商业热点。

1997 年，时任三星 SDS 部门经理的李海真开始研发互联网搜索引擎。意识到这项业务的潜在价值，他建议公司投资组建一支小组，专事搜索引擎的研发。1998 年 1 月，李海真带领部分开发人员离开三星 SDS，以原有搜索引擎技术为基础，开通了 Naver.com 网站。1999 年 6 月，Naver 公司正式成立，李海真任总裁。同年 11 月，Naver 获得来自韩国技术投资公司（KTIC）的 100 亿韩元的风险投资。

时值互联网经济高速膨胀之际，Naver 凭借其技术优势迅速成为韩国门户网站中的佼佼者，两年后独立访问者数量即达到 1600 万，仅次于 Daum 和雅虎。不过，同其它网站一样，此时的 Naver 仍面临着赢利的难题。李海真认为："只有在拥有足够多的注册用户时，收费模式才是可行的。"

李海真离开三星 SDS 时，公司的另一位经理金范珠也已辞职出来。经营网吧赚了些钱后，金范珠计划做一个小型游戏网站。当时韩国的网络游戏市场正处于发展初期，NC Soft 的《天堂》在这一年大放异彩，营收取得近 10 倍的增长。当大家把目光投向大型网络游戏市场时，金范珠却选择了休闲游戏。1999 年 12 月，金范珠做了一个名叫"Hangame"的网站，当时站上只有 3、4 款棋牌类小游戏。

2000 年初，互联网泡沫开始破裂。金范珠与李海真在仔细商讨后，认为双方在资源上可以互补，遂决定将 Naver 与 Hangame 合并。2000 年 7 月，Naver 完成与 Hangame 的合并，合并后网站的用户群迅速扩大，日页面浏览量达 1.3 亿次。

庞大的用户群为收费打下了坚实的基础。2001 年 3 月，Hangame 推出付费会员制，当月的营收即实现 6 亿韩元，加上每月约 5 亿韩元的广告销售收入，公司从这个月起真正实现了盈亏平衡。

2001 年 9 月，合并后的公司更名为"Next Human Network"，即现在的 NHN 公司，公司总裁由李海真和金范珠共同担任。

2002 年 10 月，NHN 集团在韩国的二板市场 KOSDAQ 上市。经过一年多的持续并购和整合，NHN 集团的员工数已由 2002 年的 283 人增至 2003 年的 700 多人，总裁李海真也在韩国信息咨询公司 Equitables 公布的"2003 年韩国 40 岁以下亿万富翁"排行榜中，以 780 亿韩元（约合 5.5 亿人民币）名列第 12 位。

2004：盛大的公关年

朱威廉说："2004 年盛大最明显的变化将表现在对外的公关上。我们会全面出击，从被动走向主动，发出更有力量的声音。"

陈天桥说："我们要让公众了解盛大在做什么，盛大的文化是什么，盛大的团队是如何奋进的，盛大奉行什么，不奉行什么，等等……总之，我们将以一家公众公司的形象来要求自己。"

2 月 9 日，盛大将在北京举行"群星璨灿，共铸辉煌——就盛大网络聘任唐骏总裁职务媒体答谢会"，这标志着 2004 年盛大公关攻势的正式启动。

陈天桥、朱威廉、唐骏，一位长于政府公关、一位善于事件营销、一位精于品牌建设。在他们的带领下，盛大将以怎样的姿态面对公众、面对媒体？让我们拭目以待。■

新亚大包

世联互动企业策划部总监吴明修

Hangame 成立之初，谁都没有想到，这个只有 3、4 款小游戏的网站四年后竟会发展为一个年营收 6000 多万美元的网络娱乐平台。若将 Hangame 视为网络游戏厂商，则无论用户数还是营收额，Hangame 均可在韩国网络游戏市场上跻身三甲。短短数年时间，Hangame 即从空间狭小而竞争者众多的韩国网络游戏市场上迅速崛起，除了独特的商业模式外，还有哪些其它原因？

世联互动企业策划部总监吴明修曾在 Hangame 工作三年，负责信

息收集与分析，他认为，时机把握准确是 Hangame 得以成功的最主要因素。韩国网络游戏市场从 1999 年开始呈现爆炸式增长，市场规模由 1999 年的 6 亿人民币增长至 2000 年的 11 亿，又从 2000 年的 11 亿增长至 2001 年的 23 亿，而棋牌类和休闲类游戏在当时的韩国市场上仍为一片空白。Hangame 选择了一个非常好的切入点，因而得以迅速发展起来，成为市场的领导者。

在挖掘大众用户的需求时，Hangame 很注意不同业务之间在产品特点和资源利用方面的互补性。吴明修打了个比喻："比如上海的新亚大包，你在那里可以买到豆浆、汉堡、牛排、鸡腿饭。原本你需要到一些专门化的餐馆里去分别找购买食物，到豆浆店买豆浆，到鸡腿饭店卖鸡腿饭。而新亚大包把它们聚合在一起，平台化了。你可以在那里直接买到鸡腿饭配豆浆，这就是 One-Stop Service（一站式服务）。"

坚持自主研发在 Hangame 的快速成长中也起到了至关重要的作用。吴明修说："虽然我们窜升得很快，但每一步都走得非常谨慎。Hangame 的游戏产品 80%以上都是自己开发的。初期，很多韩国公司倾向于直接购买中小型游戏开发商的技术或产品，而 Hangame 则坚持增强自己的研发能力。按照这个策略，虽然我们拿游戏的速度比别人慢，但开发能力提升后，当新的业务机会，如 Avatar，出现时，我们就可以根据市场需求的变化及时调整我们的产品线，而且这些内容都可以由自己把持。走稳一点、谨慎一点，会有比较好的结果。"

师徒之争

近两年，韩国门户网站之间的竞争日趋白热化。NHN 去年 9 月开通的青少年社区 Entoi，矛头直指以网络社区为核心业务的 Daum；而 Daum 也在加强它的搜索引擎技术，以与 Naver 引以为豪的"Knowledge Search"一较高下。

Hangame 方面，尽管其营收在韩国的游戏门户中仍位居第一，但后起之秀 NetMarble 和 Pmang 的同时在线人数已超过 Hangame，它们的表现足以让 Hangame 感受到不小的压力。吴明修介绍说，Hangame、NetMarble 和 Pmang 之间在运作模式上没有太大的差异，其差别主要体现在用户群的定位上。NetMarble 的用户群以 14 岁以下的学生为主，因此在放学后或寒暑假期间，其同时在线人数会有较大的增长；而 Hangame 的用户群以 18 岁以上的成年人为主，在线人数相对平稳。

此外，业已饱和的韩国游戏市场也已无力承托起 Hangame 未来的发展。根据 NHN 公布的 2003 年财报，2003 年第四季度，韩国各游戏门户网站的独立访问者总量与上季度相比减少了 9.3%，"这意味着整个游戏市场的发展陷入低迷"。

在日本取得跨国运营的成功经验后，NHN 决定将 Hangame 平台推向中国。今天的中国网络游戏市场，无论在规模上还是成熟度上，均与当年 Hangame 起家时的韩国网络游戏市场颇为相似，大众市场在这里仍是一片待发掘的土地。

唯一不同的是，Hangame 此次面对的并非一片无人入住的土地，腾讯、联众等国内厂商已捷足先登，更多的厂商正在打着同样的算盘。据悉，腾讯"QQ 游戏中心"的峰值同时在线今年春节之后已突破 13 万人。韩国上演的师徒之争，将在中国市场上继续下去。





中国 Hangame

"QQ 游戏中心"自去年 8 月开通以来，未作任何推广活动，只是依托原有的 QQ 平台，即取得了峰值同时在线 13 万人的成绩。

QQ 游戏的产品经理王华明表示，QQ 游戏暂时未制定任何盈利目标，现阶段的首要任务是提升在线人数，争取冲入由联众世界、中国游戏中心和边锋网络游戏中心组成的三甲阵营。据了解，联众世界的峰值同时在线保持在 50 万以上，中国游戏中心在 30 万以上，边锋网络游戏中心约在 15 万左右。QQ 离三强的目标仅一步之遥。

QQ 游戏目前已有 10 款棋牌类游戏，均由腾讯的技术人员自行开发。王华明表示，未来也会直接购买其他团队的产品，或是合作开发，针对竞争对手的特点，为用户提供更多差异化产品，例如推出联众所没有的休闲游戏。王华明认为："年龄层较高的用户可能比较偏爱棋牌类游戏，而现在的新新人类不一定喜欢。我们未来会向休闲游戏方向扩展。"QQ 拥有 1 亿多注册用户和 500 万同时在线，其活跃用户的年龄层普遍较低，以学生和部分年轻白领为主。

"QQ 游戏中心"并非只有游戏，还有 QQ 秀、QQ 家园等多项特色服务，其中 QQ 秀与 QQ 游戏的结合最为紧密，其单日销售额已达数十万人民币。王华明介绍说："用户在进入游戏后看见别人的虚拟角色穿着好看的衣服，而自己的虚拟角色却光着身子，就会产生攀比的心理，刺激他去购买 QQ 秀里的道具。"

除了与 QQ 秀结合外，QQ 游戏未来的赢利模式将采用会员制和虚拟道具销售两条路。会员制已被联众等其它游戏门户证明行之有效，至于虚拟道具的销售，王华明认为也有很大的潜力："我们可以把会员制理解为一种打包服务，十几种增值服务被打包后一起卖给用户；而虚拟道具则是单项服务的销售，你不需要成为会员也可以通过购买道具享受其中的某些功能。"

谈及竞争对手，王华明认为，"QQ 游戏中心"未来的主要威胁将来自联众等三大游戏门户，其次是即将进入国内市场的 Hangame 和 NetMarble。三大游戏门户有着庞大的用户基础，在游戏和社区方面均有丰富的经验；而 Hangame 和 NetMarble 则拥有一整套成熟的操作流程以及充足的产品线。

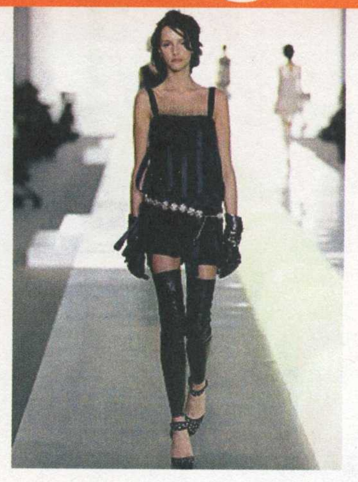
前途未卜

尽管如此，Hangame 在移植中国后能否成功仍未可知。首先，中国网民的可支配收入有限，根据 CNNIC 今年 1 月公布的第十三次中国互联网络发展状况统计报告，中国网民 49.8%的个人月收入在 1000 元以下，64.6%的用户每月实际花费的上网费用在 100 元以下；其次，网民的支付方式有限，在韩国，短信付费、电话付费、信用卡付费和网络付费为休闲游戏的主要支付方式，而在中国，中小学生的手机普及率低，中移动的短信代收费一度被叫停，其它付费方式短期内亦无普及的可能；第三，中国网络游戏的运营环境远比韩国复杂得多，这一方面是来自用户的非理性消费行为，另一方面则是来自政策的风险，尤其是涉及到可能被利用为赌博工具的游戏，以及虚拟物品的交易。

上述问题极大地限制了市场潜力的发挥，且均为企业无法控制的外部因素。而世联互动的起飞，还需要首先解决本土化的问题。Hangame 所代表的这种商业模式的最大特点在于"因市而变"，针对不同的市场需求，推出不同的业务组合和产品组合。世联互动计划直接引入现有平台和产品，在引入的过程中，能否针对中国用户的消费心理，对平台和产品加以合理的改造，将是摆在世联互动面前的第一道难题。■

"Hangame 模式"透视


黑色诱惑



以Hangame、NetMarble 和 Pmang 为代表的韩国网站为互联网开创了一种新的商业模式，我们姑且称之为"Hangame 模式"。从 Hangame 去年6000 多万美元的年收入来看，这至少不是一个泡沫概念。

如今，"Hangame 模式"已在国内衍生出一大批仿效者。腾讯、联众、网通、网易、盛大、第九城市、游戏橘子、朝华数字娱乐和亿唐等厂商，均在有意识地学习这一模式，它们的运营方式和产品布局同 Hangame 等韩国厂商极为相似，有些甚至连网站的架构和界面都一模一样。

严格来说，Hangame 们既非纯粹的游戏厂商，也有别于普通的互联网内容提供商。韩国业内称之为"游戏门户"（Game Portal），或更宽泛意义上的"娱乐服务门户"（Entertainment Service Portal），以及更进一步的"完全娱乐门户"（Total Entertainment Portal）。但这些称呼过于概念化，也无法体现 Hangame 们的真正特点。

我们究竟应该如何认识"Hangame 模式"？它成功的基础是什么？在它周围，存在着哪些机遇和威胁？它究竟是互联网时代的一种短暂的时尚，还是一种新的经济模式？这些问题，有待业内的有识之士共同探讨切磋。

《家用电脑与游戏》认为，以 Avatar 和休闲游戏为核心，以大众市场为基础，拓展增值业务，不断挖掘用户的娱乐需求，整合自身资源，向在线娱乐门户的方向挺进。这就是"Hangame 模式"的发展之路。

以 Avatar 为核心

NHN 集团 2003 财年的营收主要来自三块，按营收贡献的大小排列依次为：游戏（46.3%）、搜索列表（25.1%）和广告（19.8%）。其中游戏的收入主要来自 Hangame。

Hangame 拥有网络游戏、电子商务、即时通讯、多媒体、社区服务和视频点播等六类业务，我们可以把这些业务简单地划分为"游戏"和"社区"两大块，其余业务均是围绕这两部分而展开。据世联互动负责人介绍，Hangame 现阶段的营收也主要来自这两个领域：一是游戏虚拟物品的销售，如棋牌游戏和休闲游戏中虚拟道具的销售；二是社区虚拟物品的销售，如 Avatar（纸娃娃）虚拟道具和聊天室特殊功能的销售。这其中，Avatar 的道具销售占据了较大的比例。

"Avatar"源自印度梵语，本意是指"分身、化身"。互联网时代，Avatar 成为网络虚拟角色——网络用户在以图像为主的虚拟世界中的虚拟形象——的代名词。这类虚拟角色通常为卡通形象，他/她可以出现在论坛上，可以出现在聊天室中，也可以出现在游戏里。用户可以根据自己的喜好，更换虚拟角色的造型，如发型、服饰、表情、场景等。在与其他虚拟角色交往的过程中，还可以使用各种虚拟商品，如鲜花、礼品等。而这些发型、服饰和礼品，都是需要付费购买的。

Avatar 为何会突然流行起来？原因很简单，它抓住了人们追求个性、自我表现和相互攀比的心理。过去，网民在网络空间中通常以匿名的形式出现，只有 ID 可供人辨识。网络游戏兴起后，人们发现，许多玩家喜爱网络游戏的原因并不在于对游戏性感兴趣，而是因为能在其中扮演一个可被人认知的形象，并且随着级别的提升和装备的增加，这个形象会不断改变。

但网络游戏，尤其是大型网络游戏的操作对于大众用户而言过于复杂，不易于理解；而且为了发展游戏角色，用户往往需要投入大量时间和精力。Avatar 的出现，既迎合了希望在虚拟空间中以更直观的方式表现自我的需求，又以其简单易懂、变化丰富的特点吸引了众多对游戏并不热衷的用户，因而能迅速为大众市场所接受。

其实，Avatar 的概念在二十多年前角色扮演游戏问世之际即已诞生。进入虚拟的游戏世界，扮演英雄或恶人，通过购买或战斗获取并更换自己的武器装备，Avatar 的概念在电子游戏从文字到图形、从单机到网络的演变过程中，已经进化得非常成熟。不过，始终没有人将 Avatar 单独提出来，作为一种独立的盈利手段。直到网络游戏开辟出一块新市场——虚拟角色和虚拟装备的交易——时，人们才发现，原来 Avatar 不需要依托于游戏也可以盈利。

最早推广 Avatar 并将其商业化的是韩国的知名聊天网站 SayClub，随后这一模式很快为韩国市场所接受。2001 年，韩国的 Avatar 销售额为 1800 万美元；2002 年 4 月，SayClub 的 Avatar 单月销售额超过 80 万美元；据预测，2003 年韩国的 Avatar 销售额将达到 2.5 亿美元。

在中国台湾和大陆，Avatar 也已开始崭露头角。台湾雅虎奇摩的"造型精灵"开通仅半年时间，即已拥有 200 万累计会员，人均购买道具的花费在 60 元新台币左右。腾讯的"QQ 秀"依托于 1 亿 QQ 用户，单日销售额已达数十万人民币。


红


黄




清纯




爱的回忆




黑珍




时尚黑色




黑色激情




白珍



以大众市场为基础

源于游戏的Avatar，在实际应用中也须与游戏结合起来才能发挥其价值。因为游戏可以为Avatar们提供更多的虚拟空间，制造更多的互动机会，产生更长的在线时间；而游戏本身的经营，也可以为网站带来更多的用户和收入。

不过，并非所有游戏都适合与Avatar配合，只有那些目标市场与Avatar用户重叠度较高的游戏类型，才有可能成为Avatar的最佳搭档。基于此考虑，休闲游戏，如棋牌游戏、对战游戏和社区游戏，无疑是最好的选择，Hangame在游戏产品方面的布局正是以休闲游戏为主。

某韩国游戏的商业计划书将韩国游戏市场分为“临时玩家”、“中间玩家”和“忠实玩家”三部分，其中Hangame和NetMarble的游戏用户被归为“临时玩家”。文中写道：“临时玩家属于互联网娱乐初级阶段的玩家层，表现出了对数字娱乐的渴望，对上手较难的游戏有畏惧感。这一群体的年龄层从10岁到20岁甚至35岁左右，每天平均游戏时间约为2小时，选择的是可以即刻得到结果、界面简洁的游戏。”

这里的“临时玩家”，即通常所说的“大众游戏市场”（Mass Market）。大众游戏市场，无论在美国、韩国还是中国，都是一块新兴的、高速成长中的市场。据国际游戏开发者协会（IGDA）统计，美国的网络游戏市场上，大众玩家与核心玩家的比例达到了50:1；而在中国，这个数字要小得多。

大众游戏市场主要由轻度玩家（Casual Gamer）和超轻度玩家（Ultra Casual Gamer）构成，巴里·伊普和欧内斯特·亚当斯在他们的《由轻度至重度：玩家投入度统计方法》一文中，对这两类玩家是这样描述的：“超轻度玩家有很大的发展潜力，他们清楚地表现出了对游戏的些许兴趣。理论上，此类玩家涵盖了由八岁儿童至年长退休者的任意年龄段，只要其对游戏有一定的体验或兴趣，即有可能成为潜在用户。……轻度玩家介于超轻度和中度玩家之间，他们并非对游戏毫不关心，只是关注度较低。”

大众游戏市场的兴起，是由电脑和互联网的普及、游戏内容和表现形式的通俗化、游戏技术门槛的降低，以及游戏文化的进入主流社会所共同决定的。《2003美国网络游戏白皮书》从产品角度出发，将网络游戏大众市场的快速成长归因于以下三个因素：

1、游戏的易获得性：用户能够很方便地获得游戏。例如通过门户网站和ISP提供游戏，同时尽可能减小游戏的体积，将Java游戏保持在500K以下，下载游戏保持在1兆至3兆之间。

2、技术门槛的降低：用户在运行游戏时无需了解太多的电脑和网络知识。例如提供自动下载、自动安装和自动运行等功能，以及Java、Flash、Shockwave等基于浏览器的游戏。

3、轻松易学的内容：游戏方式为大众所熟悉，如棋牌游戏，或是以大众认知度较高的内容为素材；上手时间通常在一、两分钟以内，每局的游戏时间较短，游戏过程也较为轻松。



这三个因素从产品角度描述了抓住大众市场的必要前提，Hangame正是以此为基础，不断整合入新的业务，并突破以广告和会员为主的传统收费方式，充分挖掘虚拟道具的销售潜力，形成了自己独特的商业模式。



拓展增值业务

以往，面向大众市场的网络游戏厂商主要以广告销售和会员收费为主要盈利模式，但广告销售受网络广告市场的景气度影响很大，而会员收费虽行之有效，在达到一定规模后即会稳定下来，难有进一步的增长。

“Hangame模式”是一种延展性较强的盈利模式。在实现虚拟道具的销售后，厂商一方面可以通过添加各种新的服务和活动，加速虚拟道具的消耗，从而保证持续不断的收入；另一方面可以把Avatar与游戏、交友、网上购物等业务结合起来，扩大收入源。

以大众市场为目标，也为“Hangame模式”的经营者带来了许多新的商机，令它们能够方便地由B2C转向B2B。例如雅虎奇摩，该网站提供有摩托罗拉虚拟手机的付费下载，作为虚拟角色的配件；还曾同麦当劳合办“麦当劳服务员酷炫造型票选”，由麦当劳提供数种制服配件，供网友下载与票选，获票最多者将成为麦当劳员工的新制服。

此模式与美国游戏业近两年兴起的“广告游戏”（Advergaming）有异曲同工之处。广告游戏是指将游戏内容与广告内容有机结合，将广告产品植入游戏，使其成为游戏的一个组成部分，玩家可以在游戏过程中与广告产品直接产生互动。以麦当劳与美国艺电的《模拟人生在线》达成的数百万美元的推广方案为例，根据该方案的要求，玩家在这款网络游戏中可以购买麦当劳的零售摊位，兜售麦当劳的食品，食用这些食品还将有助于提高游戏角色的属性。

广告游戏的优点在于能够以自然的方式融入游戏，成为游戏的一部分；玩家可以在游戏过程中与广告产品互动，从而产生亲切感；厂商也可以通过游戏的其它功能，实现与消费者的沟通，在游戏中记录下消费者的反馈，并将相关数据用于客户关系管理（CRM）。广告游戏的这些优点，在“Hangame模式”下可以被更广泛地实现。

与门户网站相比，“Hangame模式”的经营者们拥有更明晰、更具延展性的盈利手段；与游戏厂商相比，它们拥有大众市场的庞大基数。在拓展增值业务的过程中，“Hangame模式”的优势显而易见。

“Hangame模式”三步曲

目前来看，应用“Hangame模式”较为成功的厂商主要可分为两类：第一类以NHN和雅虎奇摩两大门户网站为代表，它们在既有用户资源的基础上，通过休闲游戏、交友等娱乐项目，将大众用户“撇脂”出来，然后借助Avatar等社区服务的建设，在大众用户中间产生粘着力，为日后增值业务的加入和平台的整合打下基础。

这类厂商也有很多失败的例子，失败的主要原因在于未能完成第一步“撇脂”的工作，即如何合理利用现有用户资源，将目标用户从中区隔开来。这一步没有做好，后面的平台建设即便再完美，也是形同虚设。

第二类以Pmang和腾讯为代表，这类网站已有一定的大众用户基础，例如Pmang，即是由韩国知名聊天网站SayClub组建而成。由于省却了“撇脂”的过程，它们可以将重心完全放在社区建设和平台整合上。

其它参与者还包括互联网接入商和传统游戏商，它们或由于缺乏社区经营的经验，或因以往用户群与大众市场的重叠度较低，暂无表现突出者。

从零开始直接切入者，亦有成功的范例，如NetMarble。但因风险较大，此类厂商能否取得成功，很大程度上将取决于时机和定位的把握。

可以看出，无论哪种情况，打造“Hangame模式”均需经历三个阶段：1、聚集大众；2、建设社区；3、整合平台。厂商首先通过面向大众市场的在线娱乐内容，吸引大众用户；达到一定的用户基数后，再通过Avatar等社区服务产生粘着力，抓住用户；最后对各项业务和资源加以整合，实现平台的概念。

世联互动市场拓展部总监吴明修认为，尽管Avatar和游戏虚拟道具的销售是Hangame的主要营收来源，但Hangame并没有明确的业务核心，它的发展方向是“满足网民的几乎所有需求，根据现时需要，合理分配资源”。吴明修介绍说：“Hangame成立之初只有几款小游戏，当我们发现网民有对Avatar的潜在需求时，就将Avatar整合入网站；当视频点播受网民青睐时，我们就开始提供视频点播；当网络游戏成为市场新宠时，我们就把网络游戏放进去。”

通过不断挖掘大众用户的娱乐需求，如视频点播、大型网络游戏、无线业务和多媒体业务等，整合自身资源，向在线娱乐门户的方向挺进。这或许就是“Hangame模式”的未来之路。■



数字化ChinaJoy



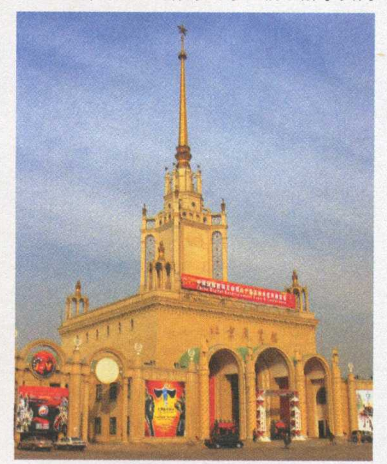
数字胜于强辩，在数字面前，任何文字都显得苍白无力。

第一届“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”（即“ChinaJoy”）已于1月18日在北京落下帷幕，这次展会为我们带来了两个意外的数字：一是2003年我国网络游戏市场规模为13.2亿元人民币；二是展会三天的观众总人数为62,371人。

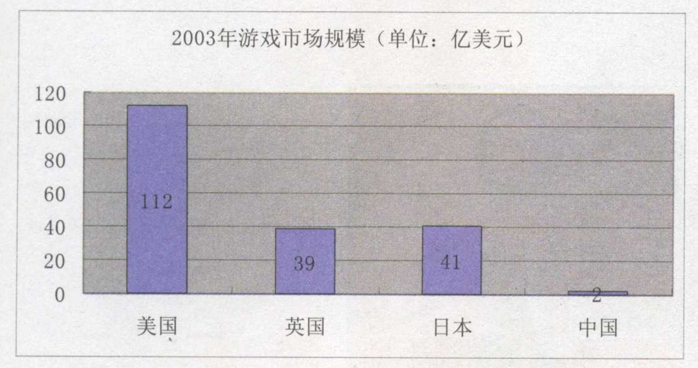
第一个数字比意料中的低。13.2亿的结果远远低于国际数据公司（IDC）前年预估的19.7亿，这主要是“由于非典及产业自身发展等原因”。

第二个数字比意料中的高。会前，很多人都对这次展会的规模和水准持怀疑态度，一是因为中国的游戏市场规模还很小，游戏厂商的整体实力也很弱；二是因为春节前这一时间段，对于展会的组织和营销工作以及观众的参与度，都会造成一定影响。

主观臆断与客观统计的结果往往相去甚远，而孤立的数字对于人们了解事实同样毫无益处。ChinaJoy将自己定位于“中国乃至国际上最具权威性的官方国际化大型游戏展会”，下面这组数据的对比，或许可以让我们看见我们与“国际化大型游戏展会”之间的差距。

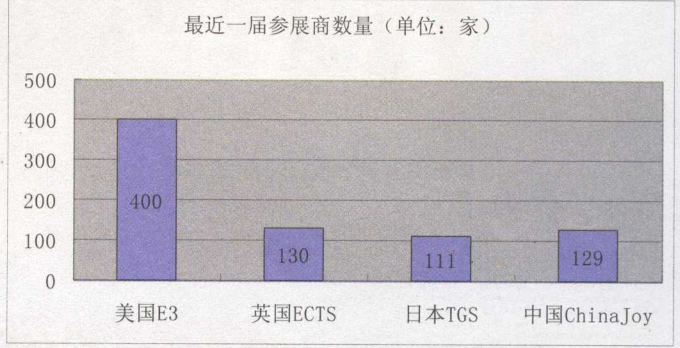


以下数据来自ESA（美国娱乐软件协会）与ELSPA（欧洲娱乐软件出版协会）等官方组织，IDG与NPD等市场调研公司，以及E3（美国电子娱乐展览会）、ECTS（欧洲电脑商贸展览会）和TGS（东京电玩展）等组委会，由《家用电脑与游戏》整理并绘制成图。



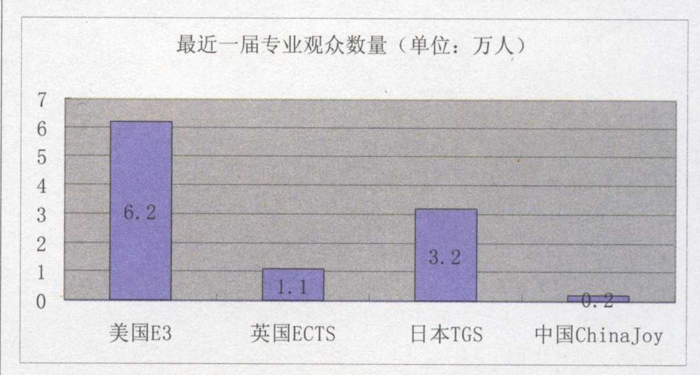
中国游戏业的市场规模只有微不足道的2亿美元，而增长率却高达45.8%，这与萧条的国际游戏市场形成鲜明对比——2003年美国游戏软硬件的销售额与2002年相比下跌了4%，日本则下跌7.7%。

在市场基础异常薄弱的情况下，我们的游戏展会只能借高增长率这股清风向上攀升。但问题是，这股强劲的上升气流何时会消失？



根据组委会提供的《展后报告》，本届ChinaJoy的参展公司数量为129家，“从参展商的数量上已经超过了亚洲规模最大的游戏展——日本东京电玩展的参展公司数量。”

而实际上，从其它指标的对比中我们不难看出，这个“129”的含金量并不高。例如，TGS上展出的新品为500多款，ChinaJoy为98款；E3的参展国家为80多个，ChinaJoy为8个；参与ECTS现场报道的媒体有2430家，而ChinaJoy只有120家。



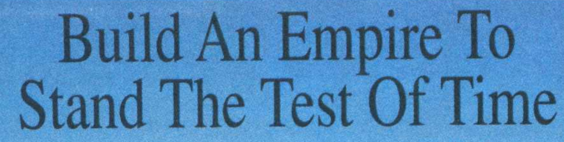
由于E3与ECTS是纯商业性质的展会，仅对业内人士开放，而TGS和ChinaJoy则同时面向业内人士和玩家。因此，在比较的时候，我们选取了“专业观众”作为统一的衡量指标。通过对比可以看出，ChinaJoy在“权威性”的培养上还有很多工作需要做。

至于包括非专业观众在内的观众总数，我们可以把性质相同的TGS单独提出来，与ChinaJoy加以比较：TGS的观众总数为150,089人，而ChinaJoy的观众总数为62,371人。

无论场面多么热闹，无论现场秀做得如何精彩，ChinaJoy距离“国际大型游戏展会”的目标依然很远，我们没有理由盲目乐观。

但我们亦无需妄自菲薄，这毕竟是ChinaJoy的初试啼声。通过对展会最后一天主办单位下发的展商意见反馈表的回收结果看，95%的参展公司对大会组织、媒体报道、观众的数量和质量以及参展效果表示非常满意，并期待第二届ChinaJoy的举办。

作为第一届ChinaJoy的官方首要专业支持媒体和《ChinaJoy展会日报》的独家承办方，《家用电脑与游戏》同样在期待。■





逝去的传奇
——回首 MicroProse 的游戏帝国（下）

文 / Crazy Ivan

建立一个帝国
经受时间的考验
……藉由席德·梅尔之《文明》

1991 年 MicroProse 推出了影响深远的《文明》

冒险出击

文明》的诞生让迈入二十世纪九十年代的 MicroProse（以下简称 MPS）如日中天，就像游戏中最具成长力的一个种族，不断开疆拓土——同期推出的《夜鹰：F-117A 隐形战机 2.0》（Night Hawk: F-117A Stealth Fighter 2.0）、《无敌飞狼 2000》（Gunship 2000）、《世纪金冠军》（Grand Prix）等也是好评连连。也就是在同一年，MPS 顺利挺进纳斯达克正式成为上市公司（NASDAQ: MPRS）。从车库里不起眼的小作坊到跻身于世界顶尖的游戏开发公司行列，十年后的 MPS 已经发展为业内一支不可忽视的中坚力量，一举一动都可能成为同行、媒体以及玩家关注的风向标和晴雨表。九十年代初处于全盛时期的 MPS 拥有雇员超过 400 人，其开发团队冠以“MPS Labs”之名，麾下五个核心工作室分别位于美国马里兰州的 Hunt Valley、加利福尼亚州的 Alameda、北卡罗来纳州的 Chapel Hill、德克萨斯州的 Austin 和英格兰的 Chipping Sodbury，并陆续在英国、法国、日本和德国开设分支机构，触角伸向了全球市场。

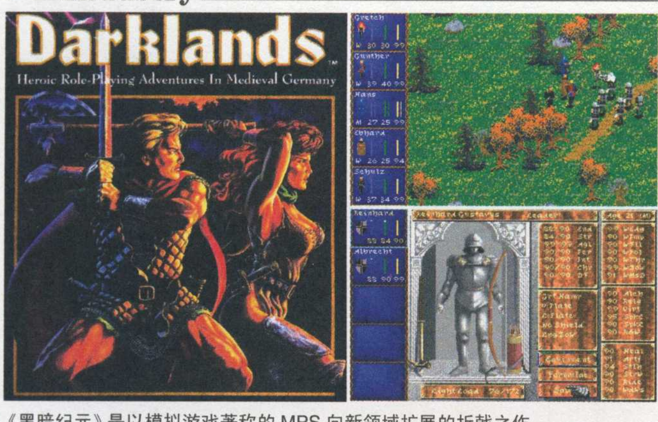
作为 MPS 的掌舵人，绰号“疯狂比尔”的斯蒂利（J. W. “Wild Bill” Stealey）词典中可从来没有“小富即安”的概念，而且此时个人电脑和电子娱乐行业的迅猛发展也不容他在日趋激烈的市场竞争中稍有松懈，毕竟把企业做大做强就是一把手的天职。正所谓“春风得意马蹄疾”，乘着良好的发展势头，斯蒂利开始为 MPS 的进一步扩张勾画蓝图：“过去十年里我们为个人电脑上的真实模拟游戏建立了标准，今后我们将在角色扮演、策略游戏乃至任天堂、世嘉主机等更广阔的市场上取得成功！”这显然不是一时的信口开河，几年来通过收购 Rainbird、Paragon Software、Vektor Grafix、Microplay 等英美两地的工作室，以及与其它颇具实力的开发商加强合作，MPS 的研发队伍已是人才济济，更何况席德·梅尔（Sid Meier）这张绝对王牌在手，还有什么是做不到的呢？而在铺开新的产品线的同时，MPS 也涉足其它厂商的游戏作品和硬件外设的代理销售，也许是当年创业时的“红男爵”情结仍挥之不去，MPS 甚至还筹划着大力进军投币街机市场！

“红男爵”——MPS 创始人的情结所在

很难说这些决策都只是形势一片大好时简单的头脑发热，起码野心勃勃的斯蒂利还是坚守了自己的最爱——军事模拟题材仍然在开发项目计划中占有相当大的比重，忠实的追随者们才能在此后的《B-17 飞行堡垒》（B-17 Flying Fortress）、《特遣舰队 1942》（Task Force 1942）、《F-15 战鹰 III》、《F-14 舰队防御者》（F-14 Fleet Defender）等作品中延续战火硝烟下的激情。不过 1992 年确实是 MPS 发展历史上的分水岭，公司 Logo 上“Simulation”的字眼逐渐淡去，从这一年起，除了忙着将《铁路大亨》、《F-15 战鹰》、《文明》这些“招牌菜”向家用游戏机移植外，MPS 迈出了积极转型的一大步，相继推出了几款酝酿已久、投入大量人力资金开发的 RPG 和冒险类型的作品：《黑暗纪元》（Darklands）、《错体奇航》（Rex Nebular and the Cosmic GenderBender）、《血网》（Bloodnet）、《歌剧魅影》（Return of The Phantom）等，然而这场大张旗鼓的市场攻势却成为 MPS 的滑铁卢之战。

拿被寄予厚望的第一部“嫡系”RPG《黑暗纪元》来说，MPS 可谓是下足了工本。在这部以中世纪德国为背景的奇幻之作中，真实庞大的场景、精巧细致的设定、非线性发展的情节等都颇具创新意义，不过也正是因为与传





《黑暗纪元》是以模拟游戏著称的MPS向新领域扩展的折戟之作。

统RPG迥异的风格，让媒体和玩家褒贬不一，而原始发行版中暴多的Bug更是令其整体表现大打折扣，上市后光升级补丁就连打了七个版本！其它几部作品虽然在创意和游戏性等方面也不乏亮点，但不是偏于晦涩就是难度太高，在当时已经趋于饱和的同类市场上顶多也就落得个叫好不叫座。把手伸向尚不熟悉的领域分一杯羹事先被看作是锐意进取，而结果说是冒进也好、超前也罢，总之MPS力求突破的努力并没有受到广泛的认同。更要命的是，原本信心十足的转型之举变成了不过五五胜算的风险豪赌，巨大的前期投入无法获得预期的经济收益，尽管同一时期推出的如《武士之剑》(Sword of the Samurai)、《银河霸主》(Master of Orion)等策略游戏反响不错，但也难以弥补失误造成的损失，而“天才的席德”除了在3DO主机上弄了个自娱自乐型的作曲软件《CPU巴赫》(CPU Bach)外，并没有直接拿出新作救市（以外界的眼光看，此时他无疑是做了配角，不难想象按他的作风，更愿意以精干的团队、稳健的步伐专注于开发成熟的作品），MPS帝国陷入了危机之中。

重获新生

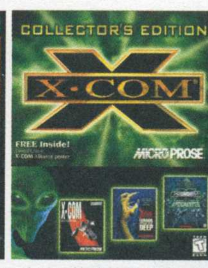
折腾到1993年年中，MPS的财务状况急剧恶化，平均每个月就要亏损一百万美元。眼看着现金储备和银行贷款哗啦啦的流进了无底黑洞，曾经踌躇满志的斯蒂利不得不砍掉过多的项目以缩短战线，然而再来研究什么将会是压垮MPS这匹骆驼的最后一根稻草已经不重要了，面对因摊子铺得过大而千疮百孔的局面，任凭谁也是回天乏术，只剩下最后一条路可行——对外寻求兼并。两年前的辉煌还言犹在耳，此刻却是外部谣言四起、股价下挫，在内士气低落、人心不稳，有市场分析家甚至放出话来警告说，收购病入膏肓的MPS“无异于自杀”。然而这块“烫手山芋”实在太诱人了，它的品牌效应、人才素质和核心产品仍蕴藏着极大的市场潜力，因此MPS花落谁家成为备受各方关注的焦点。出乎许多人的预料，最终是来自加州硅谷的Spectrum HoloByte公司（以下简称SH）趁热一口吞下了“色香味”尚全的MPS。

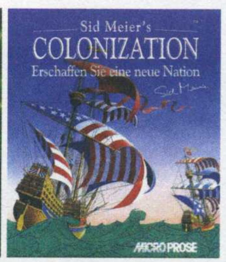
已由美籍华人吉尔曼·路易（Gilman Louie）领军的SH公司同是在八十年代初起步，以模拟F-16战机的“捍卫雄鹰”(Falcon)系列和最早在西方引进《俄罗斯方块》(Tetris)而知名，在军事模拟游戏领域足以跟MPS成鼎足之势。两家公司的头面人物自然彼此并不陌生，当时的媒体形容他们之间的关系既不是敌人也不是朋友，而是颇有些惺惺相惜的“对手”，也正是这样的对手，才能真正估量出对方的价值所在。于是当昔日的头号竞争者一手摇着橄榄枝一手晃着绿票子再加一脸的诚意出现时，已经焦头烂额的斯蒂利想必很难拒绝这样的诱惑（甚至有说是斯蒂利主动“投怀送抱”的）。想想也是，与其把自己一手带大的亲骨肉交给外人，倒不如托付给这位志同道不合的对手更能延续它的生命力。双方很快一拍即合，SH将注资一千万美元整体接收MPS。然而人家毕竟不是来仗义扶贫白白“拉兄弟一把”的，常言道“一山不容二虎”，掏钱的才是老大，收购协议中的一个附加条款就是斯蒂利必须离开MPS，而且两年内不得参与具有竞争性的同类行业！形势比人强，任你斯蒂利再不爽，除了拿到自己应得的一份低头走人外别无选择。不过飞行员出身的“疯狂比尔”骨子里显然从未轻言放弃，退隐期间寄情于高尔夫之余暗中仍在摩拳擦掌，“封杀期”一过就杀了个回马枪，虽然二次创业谨慎了许多，但也多亏他的永不言败，才有了今天飞行模拟玩家乐此不疲的“战鸟”(WarBirds)系列。

言归正传，这是一场游戏产业史上最引人瞩目的收购案之一，其中掌握主动权的SH其实无论名气还是规模都要逊于MPS，仗着背后有风险投资撑腰才敢以小搏大，但“一口吃成个胖子”后也不得不小心消化。为了维持其企业特色和创作活力，产权被兼并后的MPS仍然保留了相对独立的地位，通过调整管理层，大刀阔斧的裁减项目和冗员，重新整合资源来突出优势、降低成本。经过半年的运作，SH既壮大了自身实力，也借助MPS在英国的根基打入了欧洲市场，最重要的是挽留住了席德·梅尔这位灵魂人物，担任负责产品开发的执行副总裁，并向以他为首的技术骨干提供母公司的股份，以重振“梦之队”的军心和创造力，MPS终于又走上了正轨。

没有了脾气火爆的斯蒂利指手画脚，此后两三年MPS名下的产品中也少了些火药味，“虚拟王牌”们只能在《1942太平洋空战》(1942: The Pacific Air War)、《壮志凌云：无限火力》(Top Gun: Fire At Will)等寥寥数作中还能过上一把瘾，而设计师们可以更专心致志的在策略题材上继续深入，并取得了令人瞩目的成果。其中由SimTex——后来也被SH/MPS收购作为德州Austin分部——制作的《银河霸主》被称作“太空版《文明》”，以平易简便的操作和令人叹服的深度，业已经成为空间4X策略游戏的里程碑，三年后面世的二代做了大胆的变革，同样被视作此类作品中的翘楚。期间还有一部佳作《魔法大帝》(Master of Magic)，也相应戴上了“魔幻版《文明》”的光环而颇受欢迎。同期另一个堪称经典的就是MPS与Mythos Games合作推出的“幽浮”(X-Com)系列，包括《防御幽浮》(UFO Defense，欧洲版名为UFO: Enemy Unknown)、《深海出击》(Terror from the Deep)和《启示录》(Apocalypse)，地球组织对抗外星人侵者的科幻题材，加上独特的战斗系统、丰富的科技装备、诡秘紧张的氛围，都让玩家深深的沉迷其中。



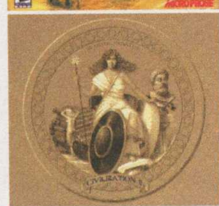


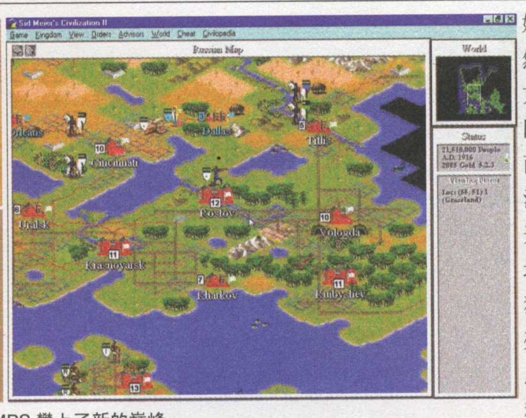


“银河霸主”系列和“幽浮”系列以其独特的创意和游戏性，成为支撑MPS在策略游戏领域霸主地位的重要支柱，而《殖民帝国》却处在知名大作《文明》的阴影下。

相形之下，作为业界榜样的席德·梅尔不免有些尴尬，之前的《文明》似乎正如媒体所评价的那样，反倒成了一座连他自己也难以逾越的奥林匹斯山。“那时候，我好像真的被《文明》的成功压垮了，不知道下一步该干什么。”由他协助完成的《殖民帝国》(Colonization)，试图以欧洲列强征服和开发美洲新大陆的历史题材以及突出经济的作用为卖点，但却丧失了《文明》中吸引人的特色而遭到非议。尽管游戏包装上打着席德·梅尔的名号只是为了增强市场号召力，可也险些让他掉入了个人生涯的滑铁卢，而《文明网络版》(CivNet)也不过是在这座巍峨的圣山上多修几座楼阁而已。所幸“电脑游戏之父”并非浪得虚名，潜心的积累，加上在事业伙伴的支持下，总算在1996年初隆重登场的《文明Ⅱ》上获得了回报，包括《时代》杂志在内的各路媒体都毫不吝惜的为其抛出了当年度最佳游戏等桂冠，席德·梅尔（尽管他已经不是主刀者）和MPS再次被推向了新的巅峰。







《文明Ⅱ》的推出标志着MPS攀上了新的巅峰。

波澜再起

也许真是应了一句老话，"好花不长开，好景不长在"，一时的辉煌并不能掩盖SH公司内部的暗流涌动。在九十年代中期游戏市场的大环境下，经营策略的转变、开发方向的调整都不可避免的让坚持自己理念的老臣子们日渐不满、人心思变。就在《文明Ⅱ》光芒正盛的1996年夏天，为MPS打下半壁江山的幕后干将杰夫·布里格斯（Jeff Briggs）和布莱恩·雷诺德（Brian Reynolds）率先离开，而随着一片"同去同去"的召唤声，象征MPS传统的最后一位代表人物席德·梅尔也跟上长期紧密合作的左膀右臂，一起另立门户创建了Firaxis Games，以独立自主的小团队专注于创作更有趣味性的游戏才是他们的追求。如果说走了最会念经的和尚只是影响到SH这座大庙的香火，那么项目管理不善造成的亏空就动摇了殿堂的根基。最典型的反面教材就是下了血本的回合策略游戏《守护者：正义代言人》（Guardians: Agents of Justice），前后拖了六年之久最终还是胎死腹中，连带负责开发工作的SimTex也被关闭，诸如此类反复无常的推延撤并，让大量宝贵资源付之东流，整个公司因此元气大伤。



回合策略游戏《守护者：正义代言人》的开发中画面。

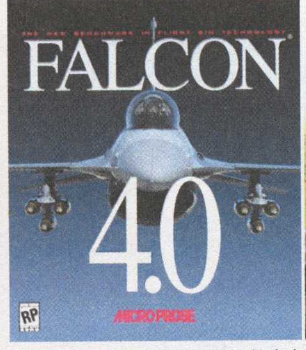
为了统一品牌和提高形象，Spectrum HoloByte于1997年10月重新改称为名头更响的MicroProse，可惜只是换副牌匾既不能阻止人才大量跳槽，也不能挽救业绩下滑赤字加剧的颓势，不久，重蹈四年前斯蒂利覆辙的MPS只好再次给自己贴上待售标签寻找买主。这次对此感兴趣的是位于纽约的游戏发行大亨GT Interactive公司，据估计，若是收购成功，GT公司将成为仅次于Electronic Arts的美国第二大娱乐软件出版商。然而事与愿违，双方的多次谈判都因财务问题不欢而散。到年底彻底没戏的消息一传开，MPS几近垃圾的股票价格又狂跌了一半，苟延残喘撑到第二年总算捞到了救命稻草，8月份Hasbro公司宣布了买下MPS的决定。这家国际著名的玩具业巨头几年前就对欣欣向荣的电子娱乐市场垂涎三尺，专门成立了一家Hasbro Interactive子公司插进来分食这块越做越大的蛋糕，直接收购现有厂商无疑是个捷径，而"瘦死骆驼比马大"的MPS正对他们的胃口。简而言之，财大气粗的新晋显贵甩出七千万连股票带债务一股脑包下了家道中衰的没落王族。

值得庆幸的是，这两次易主风波倒没让昔日的多产之星完全停滞不前。相对于乏善可陈的1997，MPS在1998年的市场上还掀起了一阵小小的高潮，制作精良的《M1坦克排Ⅱ》（M1 Tank Platoon 2）和《欧洲空战风云》（European Air War）给玩家们带来了久违的惊喜。可是背后又有多少难以为人所知的酸甜苦辣呢？被狂热的现代空战迷苦苦等待的《捍卫雄鹰Ⅳ》就是赶在圣诞销售旺季推出的，"Falcon之父"吉尔曼·路易也坦言所承受的压力很大，这部累计烧掉七百万美元打造的大手笔寄托了太多人的期望，毕竟距离它的上一代已经过去了七个年头，作为发行方的新东家不希望再有跳票发生，为了促销，甚至破天荒的在全美橄榄球职业联赛季后赛上大打广告。结果如何？经典的地位无庸置疑，但这是又花了一年时间进行打补丁优化"除虫"换来的，代价之高让Hasbro随即毫不迟疑的"咔嚓"掉了这个系列后续发展的任何可能。

在这段时期，能让MPS成为媒体报道对象的还有涉及游戏版权的纠纷。早两年MPS就为万智牌游戏《魔法风云会》（Magic: The Gathering）的改编权与Acclaim公司对簿过公堂，不过焦点之战还是对《文明》这棵"摇钱树"的争夺。针对Activision宣布从《文明》桌面图版游戏的发行商Avalon Hill那里获得了其商标使用权，尚在与GT公司纠缠不清的MPS突然买下《文明》桌面版的原创者、英国的Hartland Trefoil公司，并在1998年初以正宗所有者的身份状告前两家公司侵犯版权进行不正当竞争，不惜砸锅卖铁也要保住肥水不流外人田。颇有些讽刺意味的是，虽然MPS如愿以偿打赢了这场官司，但没多久自己和Avalon Hill几乎同时落入Hasbro的"魔爪"中，双方从死对头变成一殿之臣，干脆拉上Activision有钱大家一起赚，只是后来所推出的《时间的考验》（Test of Time）、《权倾天下》（Call to Power）等所谓《文明》的后传都被认为是狗尾续貂之作。

曲终人散

傍上"大款"后的MPS似乎又一次获得了咸鱼翻身的机会，而且凭借以往的名声还能一直保住自己的金字招牌，无奈已经"不做大哥好多年"，群雄并起的江湖中早就没有任其翻云覆雨的空间，寄人篱下的境地注定它今后的命运只能是在市场大潮的冲击下随波逐流了。尽管Hasbro之前就信誓旦旦表示，要保留原有的开发团队和具有市场潜力的项目，但在一系列的





《捍卫雄鹰Ⅳ》是Spectrum HoloByte的当家力作，但在换名为MicroProse后似乎也染上了某种厄运。





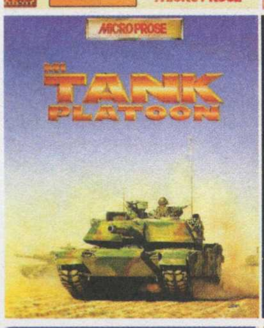


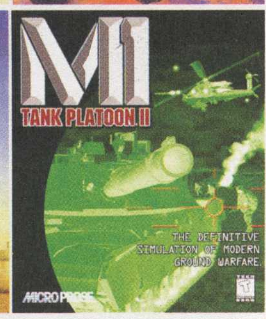
《欧洲空战风云》是MPS后期推出的模拟游戏中惟一受到普遍好评的作品。

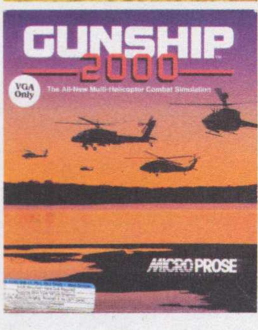


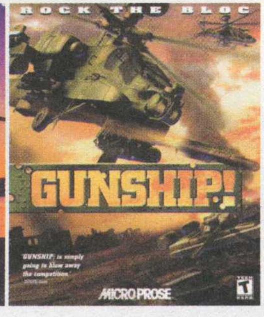








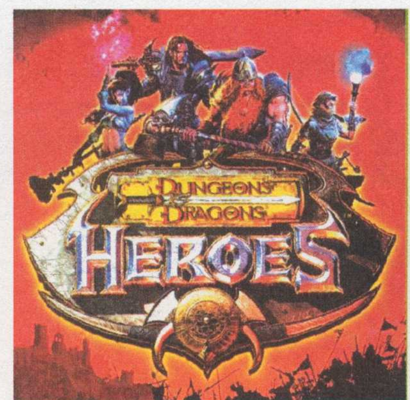




《B-17 飞行堡垒》、《M1 坦克排》、《无敌飞狼 2000》，所有这些 MPS 当家的模拟力作，在他们多年之后的新一代推出之时，无一例外的全都遭遇了软件 BUG 所带来的致命打击。

收购动作结束后，伤筋动骨的调整也就不可避免的提上了议事日程。当人们还在 2000 年的新年钟声中争论 21 世纪是否算是真正到来之时，Hasbro 下重手关闭了 MPS 属下位于加州 Alameda 和北卡罗来纳州 Chapel Hill 的两处工作室，近百名员工被扫地出门。一时间"MPS 已死"的传言甚嚣尘上，即便在官方正式声明中还给 MPS 安排了几个后续开发项目，也无法平息"MPS 还能存在多久"的疑问。11 月底，原本独立的 MPS 官方网站被黑客入侵后再也没有恢复，此后域名自动指向母公司的网站，给"名存实亡"的推论又多加了一个注解。

在世纪之交时已面目全非的 MPS 渐渐淡出了公众的视野，更多的时候无非是一块代理商的标签，贴在不同游戏的包装上还能显示出仅存的价值。原本作为《M1 坦克排Ⅱ》接班人的《坦克排！》(Tank Platoon!)被取消，标志着 MPS 曾经引以为豪的军事模拟题材项目彻底终结，新版的《无敌飞狼》(Gunship!)和《B-17 空中堡垒Ⅱ》(B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th!)因此成为这份"传家宝"的绝唱，在《幽浮》和《星际迷航》(Star Trek) 版权下推出的几个续集则是波澜不兴。直到 2002 年底，由英国工作室参与制作的赛车游戏《世纪金冠军Ⅳ》(Grand Prix 4)被英国影视艺术学会(BAFTA)评为年度互动娱乐奖之最佳体育游戏，这大概就是 MPS 所能发出的最后一线光芒了。而在国内，我们还可以找到一部打着 MPS 标识引进的 FPS 作品《反恐特警》(Tactical Ops: Assault on Terror)，这也算是 MPS 在中国市场上留下的最后形象吧。





《龙与地下城之英雄无敌》(D&D Heroes) 成为以模拟游戏起家的 MPS 收山之作，真是令人唏嘘不已。

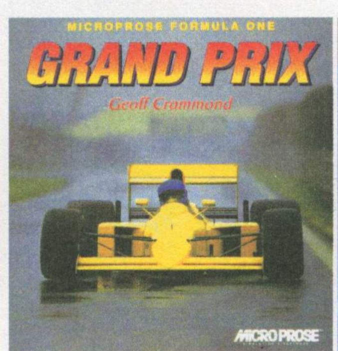
与此同时，整个游戏产业的格局再次被改写。这回带头兴风作浪的是来自法国的大哥大 Infogrames，这只意图染指全球市场霸权的"高卢犰狳"毫无浪漫主义色彩可言，挟着真金白银张着血盆大口一路摧城拔寨，仅在北美地区就接连收购了 Accolade、GT Interactive、Paradigm 等游戏厂商，连五大三粗的 Hasbro Interactive 也在 2001 年被其收入囊中。这笔价值一亿美元的兼并交易一敲定，MPS 的最终命运也就开始了倒计时。新官上任还要三把火，吃得滚瓜溜圆的新巨头 Infogrames Interactive 对自己帐下 N 多的品牌、分支、子公司也开始清理门户，后来就挑了其中最有影响力的一个借壳换名，将自己摇身一变成了 Atari!

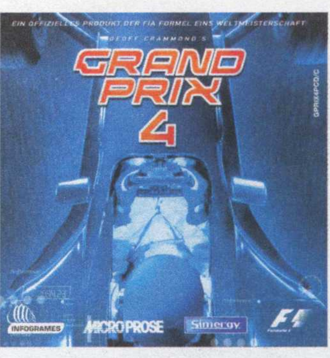
正如本文上半部分开头提到的，MPS 在英国 Chipping Sodbury 的工作室于 2002 年 9 月 20 日关门大吉。语焉不详的报道曾让人误以为 MPS 气数已尽，实际上位于马里兰州巴尔的摩 Hunt Valley——也就是 MPS 发源地——的工作室尚在运作。然而最后的乐章已经奏响，在完成了 Xbox 上的《龙与地下城之英雄无敌》(D&D Heroes)后，2003 年 11 月 4 日，Atari 随之关闭了这间工作室，余下的 35 名员工遭遣散。MicroProse 这部回荡了超过二十年的交响乐，从激昂雄浑直到婉转低沉，至此才真正划上了休止符。

"我的剧情已落幕，我的爱恨已入土。"虽然在许多忠心拥趸心目中，MPS 早就成为了过去完成时，如今只不过是在棺材板上敲下了最后一颗钉子，但所有被 MPS 征服过的玩家，都不会忘记它曾经带来的快乐与激情。在 1996 年《电脑游戏世界》(CGW) 杂志评出的"有史以来 150 款最佳游戏"中，属于 MPS 名下的就有 13 部之多(虽然在"最差 50"中它也占了 4 席)。MPS 的兴衰并不是业界风雨变迁的唯一缩影，Rage、Westwood、3DO、Black Isle……多少风流人物都已一一湮灭，此情只待成追忆了。不过，有道是"沉舟侧畔千帆过，病树前头万木春。"十倍速时代的新陈代谢固然令人感慨，但不也正是充满活力和生机的体现吗？其实我们也并没什么可遗憾的，就在这段逝去的传奇背后，星光熠熠的主角们仍然以远未枯竭的灵感活跃在舞台上，谱写着新篇章。随着《文明》、《大海盗》、《无敌飞狼》、《F-15 战鹰》等经典旧作的版权陆续转回到席德·梅尔和 Firaxis Games 手中，MPS 的衣钵传承已经后继有人，2004 年我们将有望看到全新的《大海盗Ⅱ》，而《文明 IV》也进入了启动阶段。一个王朝留下的背影中，光荣与梦想还在延续……■

附记：

本文的前半部分实际上成文于一年前，当时只是一时的心血来潮想给 MPS 留下一段较为完整的记录，不过写到一半就置之脑后了，只能算是半拉子的信手涂鸦。偶然机会蒙家游编辑抬爱刨出来见光，惶惶之余才赶着完成后半部分，但仓促间从内容到形式都不免草率杂乱、罗里巴嗦、头重脚轻、前后不一……限于篇幅和能力，也没有涉及到更深的层次，在此请玩家读者不吝抛砖(当然最好是金砖了 8-)。





"世纪金冠军"系列一直无愧于 MPS 顶级模拟游戏大厂的桂冠。

壮志凌云

还记得是上初中的时候，学校不远的地方开了一家模型店，有种三块多钱一盒的拼装飞机模型，是我唯一买得起的东西。其实最吸引我的是它们的包装盒，都是很精美的油画，一架架战机腾空飞翔栩栩如生。直到今天，几十幅这样的小油画还整齐的贴在我房间的墙上。也许生于七十年代的人都有着相似的经历，那时的少年时期没有电脑，没有电脑游戏，更没有互联网，我们拥有的只是无尽的幻想。不知多少次在梦中，我驾驶着战机飞翔在云端，从空战中胜利归来……

——电子飞行竞技的光荣与梦想

正如预言的一样，电脑和互联网改变了我们的生活。虚拟的天空中，阳光绚烂耀眼，天幕湛蓝而深邃。熟悉的朋友们就在不远的地方，微微起伏着机身，整齐的编队。耳机里是他们嬉笑的话语，轻松的气氛弥漫在周围，我喝了口咖啡，点燃了一支香烟……这是每晚最惬意的时光。当我们掠过城市农田，飞越山川大海，穿过层层云雾，投入激烈的空战，我已经忘记了自己还坐在电脑前。

与单纯娱乐型的游戏有很大不同，今天展现在我们面前的飞行模拟游戏软件，需要玩家具备一定的专业知识和操作技能才可以真正体会其中的内涵和乐趣，虽然其过高的难度限制了这一类型游戏的普及范围，但其实用意义以及对玩家学识和素质的提高，具有其它类型游戏所无法替代的优势。随着数字体育概念的提出，将有一批曾经作为单纯娱乐的游戏成为国家承认的正式运动项目，而电子飞行竞技运动，作为中国国家体育管理机构认可的第一个单项项目，已经凸显了其与众不同的特点。

所有喜爱电脑游戏的人们，几乎都或早或晚接触过飞行模拟游戏。作为曾经风靡一时的游戏类型，拥有着悠久的历史，曾有许多著名的软件公司将其作为当年的开山之作，其中最著名的微软公司所发行的第一款游戏软件，就是1982的《微软模拟飞行》(Microsoft Flight Simulator)。这一系列游戏的最新版本FS2004已经作为一款基础飞行教学培训软件在全球受到广泛采用。20多年来，没有哪一个游戏软件能拥有如此的生命力，激发着人们对天空的向往，引领着一代又一代的年轻人踏上追求和实践梦想的征途。

"参照设计图纸和历史照片，尽可能多的查阅相关数据资料，在气动和环境模型中计算每一个物理特征，不断测试修正，希望使真正的飞行员和那些挑剔的飞行迷们满意。这就是我们的工作。"

——Oleg Maddox 飞行模拟软件 IL2-FB 主设计师

今天的飞行模拟软件，在强大的电脑硬件驱动下，不仅在视听效果上达到了往昔只有CG场景动画才能作到的逼真程度，更以严谨写实的态度，力图在各方面体现细节的拟真。一个电子飞行员需要和真正的飞行员一样，对所驾驶的战机性能指标、仪表、各种控制器、操作规范等有比较全面和深入的了解，才能驾御这些桀骜不驯的银翼精灵。

武汉·中国光谷电子飞行竞技国际邀请赛所选用的著名飞行模拟软件IL2-FB，由全球数十个专业和业余制作组参与这项庞大的国际工程，秉承真实再现历史的精神，精确重建了历史上100余种著名战机，他们的努力为我们带了前所未有的拟真体验。以P51D型战机为例：90余个仪表、开关控制器、控制杆均被仔细刻画，并具有相应的实用功能，几乎所有真实战机上能用的东西都可被操作，从控制飞行姿态的驾驶杆、脚踏、配平器，控制发动机的点火器、磁电机、油门、桨矩、混合器、增压器、应急动力、散热器、灭火器，到襟翼、阻力板、起落架、煞车、枪械扳机、挂架开关、各种灯具，甚至包括瞄准具遮阳玻璃的控制，一切都做到细致入微，令人赞叹不已，追求真实的玩家甚至战机模型迷们终于找到了梦想的归宿。


李伟光（左）正在驾驶小型飞机准备着陆


李伟光在接受记者采访

李伟光，32岁，呼号RedStar，互联网飞行时间6000小时。1994~2002年在证券公司工作，2000年自费到中国民航飞行学院学习轻型飞机初级驾驶术（机型TB200 Tobago）。2002年起参与中山航空俱乐部筹建。1998年开始建立模拟飞行个人网站，撰写模拟飞行教材《伴我启航》以方便更多飞友入门。2000年开始通过个人网站组织网上联机飞行活动，并在此基础上与飞友一起创办中国飞行模拟组织 www.cfso.org。


真实的P51战机驾驶舱照片

IL2-FB中P51战机驾驶舱的16个主要仪表（正前方），认读这些仪表，是学习飞行的基础

完全3D的虚拟座舱，配合驾驶杆上的视角控制器，电子飞行员和真正飞行员一样可以自由地移动视角观察周围。

IL2-FB中P51战机的驾驶舱（左侧）

IL2-FB中P51战机的驾驶舱（前下方）


IL2-FB中P51战机的驾驶舱（右侧）

为个人电脑用户设计的电子飞行驾驶设备，从造型及功能上都与真实的F-16战机上的相应操控设备极为相似。

相对于其它类型的模拟游戏，飞行模拟是与真实飞行操作最接近的电子运动项目，多年来模拟驾驶设备的发展，已使电子飞行与现实飞机的操控差异越来越小。在电脑前驾驶飞机的知识和技能，同样可以应用于真实飞行，有辅助飞行教学的作用。正是了解到其深远的社会效益和经济效益，国家航管中心给予了这项电子竞技运动大力的支持。

"除了学会自如驾驶你的战机，这一切只是刚刚开始，空战中，你的对手绝不会仅仅做特技表演让你观赏。"

——加兰德将军，二战著名空战王牌

真实环境中，我们无法将充满危险的空战格斗看作一种竞技运动，但空战格斗包含着深刻的技术和艺术内涵，类似于赛车竞速运动，是人类心智与机械力量的完美结合。当我们开始尝试将这种曾经的战争手段演变为一项体育运动时，没有比采用拟真技术更好的方式了。电脑与互联网技术的发达为我们提供了前所未有的契机，这一新兴运动将以其无可替代的优势，成为数字体育项目中最具魅力的运动项目之一。

正如历史上的那些空中英雄们，在三维的虚拟空间中，操控着复杂的战机，进行着智慧与毅力的极限挑战，一名合格的电子竞技飞行员需要对自身各方面的素质加以锻炼，才可能赢得比赛。以CHN中国王牌飞行联队为例，新学员需要逐步学习和掌握航空基础理论、飞机结构知识、仪表识别、基础驾驶技术、航线飞行、特技飞行、单机格斗技术、团队空战战术等等，通过长时间的实际操作和互联网连线飞行，才有可能成为虚拟天空的王牌飞行员。而作为一项

正在开发中的战机模型，以真实战机图纸为基础。


不同的颜色代表不同的材质和结构强度

团体运动，仅仅强调个人技术是远远不够的。与足球运动相似，电子飞行竞技除了需要一流的射手，更需要中场核心。一个优秀的空中指挥员，需要把握瞬息万变的赛场局面，充分发挥战机和队员的特点，下达正确而果断的指令。团队默契的配合加上战术的合理运用是制胜的关键。心怀壮志当凌云，电子飞行竞技运动必将展现其无可比拟的激情与感动！

“记住，菜鸟们：对待你们的战机，要像对待女友一样温柔，任何粗鲁的行为都会让她离你而去，把你抛弃在半空中！她们脾气各不相同，但总有一个会适合你，你要做的就是仔细体会。”

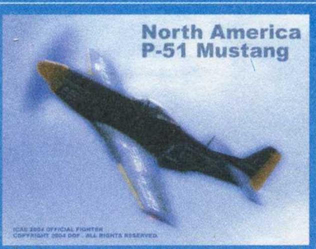
——CHN 联队基础飞行教官：Dicalions 杨敏

一个优秀的电子飞行员必须对各款战机的“脾气”了如指掌，才能在空战中充分发挥自己的优势，否则别说格斗，就是起飞和着陆也会成问题。而我们在观看空战比赛时，如能对不同机型有所了解，将能更好的欣赏比赛，理解运动员们的操作和战术。即将举行的电子飞行竞技国际邀请赛，将允许各参赛队驾驶历史上享赋盛名的7款战机。

每一款战机都能成为克敌制胜的利器，但最终决定性的因素还是在于人。本次参赛的十余个国家代表队，风格各有不同，代表了当今世界范围内最高级别的电子空战竞技水平，他们将选用不同型别的战机，并配合相应的战术。让我们拭目以待，亲历世界第一王牌飞行队的诞生！

“面前的仪表一半都被弹片击穿，座舱玻璃上全是大大小小的窟窿，襟翼也卡住了，发动机随时都有爆炸的可能，我知道我该跳伞了，但友机正被围攻，如果我能再坚持一会，至少可以分散对手的注意力。于是我拉转机头，朝30毫米机炮的弹幕中冲了过去……”

——CHN 联队王牌电子飞行员：SNOW 程雪松



North American P-51D Mustang 北美野马
优秀的高速机动性能；
水泡式作舱，视野开阔；
密集的火力，令对手无法藏身；
层流型机翼，优秀的气动外型；
结构坚固，俯冲能力佳；
加速较慢，低空低速时性能下降明显。



Bell P-39Q-10 Airacobra 贝尔飞蛇
独特的发动机中置设计，增强了机动性；
火力配置全面，威力巨大；
滚转效率相当优秀；
操作不当容易进入螺旋；
爬升性能不佳；
加速较慢，高空功率不足。



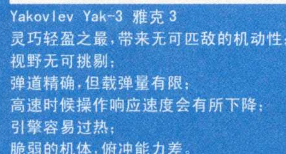
Messerschmitt Bf-109G-6/AS 梅塞施米特 109
无可比拟的爬升率，无论是海平面或高空；
良好的加速性及优秀的操控性；
加装30mm口径的重炮后，是对手的梦魇；
水平面盘旋能力一般；
高速下滚转和俯仰操作变得迟缓；
视野不佳，座舱比较狭窄。



Focke Wulf FW-190D-9 福克沃尔夫 190
超强的动力；
各速度段下极佳的滚转效率；
良好的火力分布；
自动化的发动机控制，简化操作；
综合机动性能较差；
前向视野不佳。



Lavochkin La-7 拉7
强劲的动力，无人能及的低空极速；
优秀的盘旋性能及综合机动能力；
火力均衡而致命；
优秀的全向视野；
滚转较差，高速时候操作响应迟缓；
机体相对脆弱，俯冲能力较差。



Yakovlev Yak-3 雅克3
灵巧轻盈之最，带来无可匹敌的机动性；
视野无可挑剔；
弹道精确，但载弹量有限；
高速时候操作响应速度会有所下降；
引擎容易过热；
脆弱的机体，俯冲能力差。



Nakajima Ki-84-1a Hayate 疾风
动力充足，优秀的加速性；
独特的后退式襟翼，增升效果非同凡响；
综合性能均衡，机动灵活；
各速度段下操作响应灵敏；
优良的火力，但机炮载弹量有限；
失速比较突然，需要要操控经验。



只有亲身经历，你才能体会这种无以伦比的震撼！如电影《珍珠港》般的宏大场面，双方机群交织在一起，上下飞舞翻转，弹火四射，引擎的轰鸣、穿梭的枪炮声夹杂在队友间的呼叫声中，浓烟、烈火、纷飞的碎片……参加本次国际邀请赛的各国代表队员们，都是身经百战的优秀电子飞行员，经常在国际连线活动中交流和竞赛。在虚拟的战场上，为他们的祖国赢得了荣誉和尊敬。其中不乏真正的飞行员或现役战机驾驶员，当然更多的是来自各行各业的飞行爱好者。对飞行的共同热爱让他们的友谊跨越了时空的距离，跨越了文化的差异，连接起全球各地。



德国飞友


比赛中的电子飞行员

作为第一次空战飞行模拟领域的国际大聚会，各个国家的电子飞行员们都表现出极高的热情。众所周知，目前国内外主要的电子竞技赛事，高难度的模拟类依然不见踪影，入门门槛高，参与人数少，限制了这项本该作为最高级别电子运动项目的发展。在商业利益优先的环境下，过多的注重短期效益，即使是发达国家，也未能举办类似的国际赛事。是挑战也是机遇，感谢中国国家航管中心的高瞻远瞩与大力支持，当我们宣布将在中国举办世界上首届国际电子飞行竞技赛事的时候，更多的是全球飞友的赞誉和鼎立支持，大家积极行动，目前已有14个国家的代表队组成，将如期前来中国参加他们梦寐以求的大赛。这是全球飞行模拟领域的一次胜利，也是全球电子竞技与数字运动领域的一次突破，必将开创一个崭新的时代！■

（文/@6）


首届电子飞行国际邀请赛 ICAS 总决赛 3 月 25 日在武汉开幕，总决赛的赛场、中国光谷的标志性建筑——光谷光电子大市场的相关水、电、网络等项基础工程已全面开工，确保大赛的顺利进行。(icas.dof.cn)

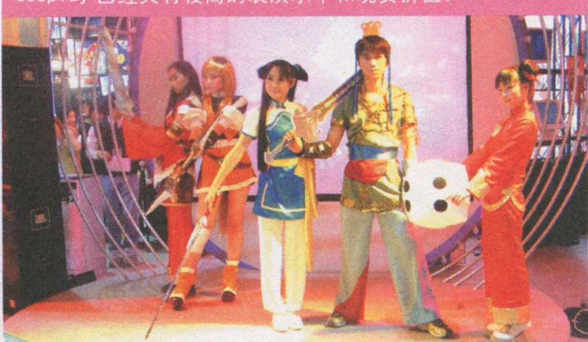
Chinajoy 展会 Cosplay 精彩秀



首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（Chinajoy）于2004年1月16日至18日在北京成功举办。作为玩家的节日，展会上最引人注目的亮点之一，便是舞台设在主展厅正面的Cosplay嘉年华。此外，各大参展游戏厂商安排了众多美女帅哥装扮停当，在自己的展台和整个展厅中竞相作秀，美不胜收。这里选择了一部分现场的Cosplay图片，请那些没有能够亲临展会的玩家隔岸观火、隔靴搔痒……总之是过一下眼瘾吧。我们可以看出，作为游戏周边文化和市场宣传手段的一种，国内游戏厂商组织筹划的Cosplay已经具有较高的表演水平和观赏价值。



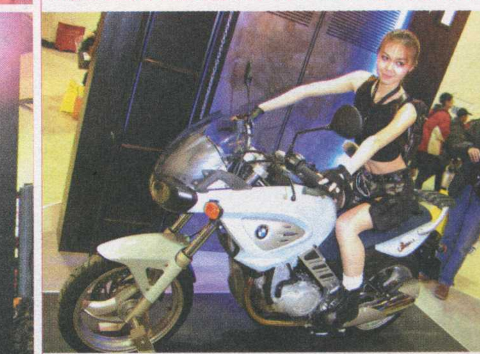
▲Cosplay嘉年华的舞台，但精彩远远不限于此

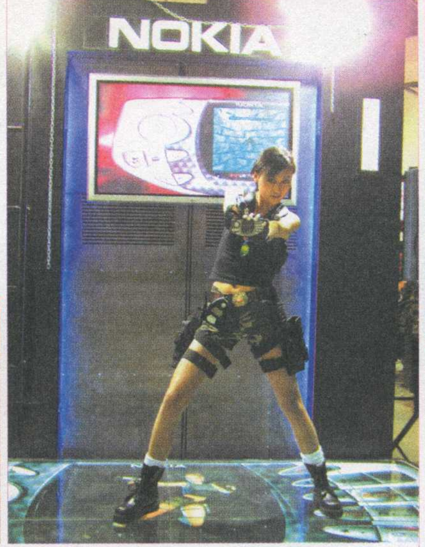


◀ 以赵灵儿为首的寰宇之星众游戏角色

▲九城展台的《奇迹》MM，很有型也很辛苦的样子

▼诺基亚展台宣传游戏手机N-Gage的中国版劳拉





另一位中国版劳拉的扮酷造型 ▶

▼兆鸿展台《神之领域》众MM，很专业的感觉



▼网易展台《大话西游Ⅱ》金童玉女





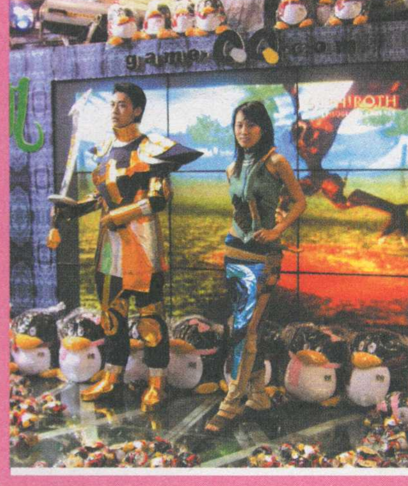
搜狐展台《刀剑Online》兵器展示

可以随时请Cosplayer拍照、合影

上海盛大展台的法师和道士，不要问我是哪版《传奇》的角色……



▼腾讯展台的《凯旋》造型，这位兄弟很帅



新浪乐谷展台秀丽的《天堂Ⅱ》骑士和法师MM



▼游戏橘子展台《巨商》MM集体亮相

光通《传奇3》人物造型

中国劳拉温柔版



中国劳拉刚劲版



奇迹重铠MM



圣女之歌MM



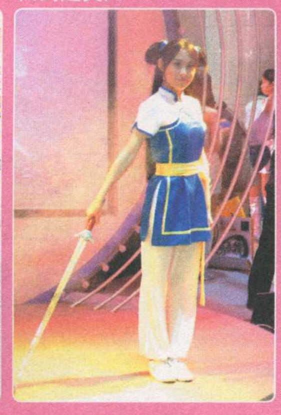
魔兽3暗夜精灵

Chinajoy谋杀胶片MM之TOP10

韩国大邱MM



仙剑赵灵儿



天堂Ⅱ女骑士



传奇世界MM



N-age巫师MM



玩家速食攻略

文/无饿不作

不出我之所料，情人节的晚上是游戏在陪我，而不是某个女孩。这并不令我郁闷，因为适逢周末，父母又外出旅游，我本来的计划便是玩。如果非要冠以一个节日名称的话，我宁愿是今天是游戏节。

于是从早晨起床开始便玩得撒了欢，于是直到午夜12点，我才意识到，该吃点东西了。

玩游戏肯定属于脑力劳动，一整天里无数脑细胞在快速计算后阵亡，大脑的神经活动和反应力都大幅下降，该通过饮食补充能量了。据专家说可以吃些干果或巧克力什么的，我四下寻觅，好像早被吃光了……

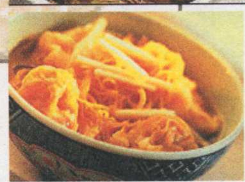
我开始觉得头晕目眩，这是血液中葡萄糖供应不足、浓度降低的低血糖症状。走进厨房，打开厨柜和冰箱，我翻出了一堆方便面、速冻食品、鸡蛋、罐头、火腿肠、剩米饭以及一些乱七八糟的作料，天~~东西倒是不少，可让我怎么吃呢？麻烦……

坐回电脑屏幕前，QQ上一段消息伴随我辘辘的饥肠蠕动声跳了出来，是大嘴，呵呵，同学里最著名的吃货啊！胡乱跟他扯了几句，我便向他讨教如何炮制夜宵。大嘴询问过我家里囤积粮草的情况后，用QQ传过来一个文本，大嘴说，这是他新近写的“玩家速食攻略”，准备投给游戏杂志的，没想到第一个读者是我……

吞食天地（云吞面）







方便面是好东西，方便；不过吃多了反胃，而且由于缺乏蛋白质、维生素和膳食纤维，单吃方便面也不利于营养补充，所以方便面的吃法一定要改良。

云吞面是南方名吃，汤味浓郁，云吞（即馄饨）皮薄馅多，面条爽滑弹牙。我们用方便面和速冻馄饨搭配，便能做出一份口味和营养均得到改善的云吞面了。

首先把面块用开水泡开，时间不要太长，然后倒掉水，方便面中的化学添加剂可以基本去除。同时用小锅烧开水，放入速冻馄饨若干，煮沸1分钟后放入刚才泡好的面条，按照个人口味加入方便面调料，有青菜的加几片，有火腿的也加几片，之后即可出锅。

馄饨可以选择三鲜、虾肉或荠菜馅的，湾仔码头的最好，其它很多品牌的也不错。如果不喜欢方便面和速冻馄饨自带的调料，不妨自己加些食盐、老抽、鸡精、香油、胡椒粉、辣椒酱、香菜、虾皮、榨菜等等，DIY一下。

通关时间：5分钟。

青涩宝贝（酸汤饺子）

速冻水饺是很多玩家的常备之物，同样属于吃多了头痛的那类方便食品。

酸汤饺子是陕西地区有千年历史的小吃，我们可以用速冻水饺制作出简易版的酸汤饺子——不要说你带汤盛出来再加上醋就行了，那也忒没面子了罢。

准备少许蔬菜，比如几片圆白菜叶子和一个小西红柿，分别切丝和小块。把少许葱姜切丝，蒜四五瓣切片，有香菜更好，找几段切碎。炒锅里放点油，把葱姜、蔬菜放进去，出锅前半分钟放蒜片，加一些醋，然后放点盐和味精，有胡椒粉也来点。



锅里烧水准备煮饺子，开了后放入速冻饺子，五六分钟后把刚才炒的酸汤底料倒到锅里搅匀，根据个人口味再放点醋，放进香菜就可以出锅了。汤色通红，白白胖胖的饺子若隐若现，非常好看。

最好用羊肉馅的速冻水饺，这样更正宗。做酸汤的时候还可以放入虾皮、香油、酱油、辣酱等调料，有“十三香”吗？加点味道更浓。

通关时间：10分钟。

三千年食堂（蛋炒饭）

真正能够果腹的，还得说是碳水化合物。很多时候我们的家里都会有前日剩余的米饭，用来制作蛋炒饭是很方便的。话说这炒饭，据说在西汉年间就有了，真是源远流长，没有三千年也快了。

蛋炒饭的变化组合非常丰富，除了米饭和鸡蛋外，可以随意加入火腿、香肠、虾仁、青椒、黄瓜、胡萝卜、生菜、玉米、香菇、豌豆、洋葱乃至水果和干果等等。下面先介绍一下最基本也是最经典的“金包银”做法。

用筷子将米饭和两三个鸡蛋混合搅拌均匀，炒锅加热后放油，油热后倒入混合料翻炒，鸡蛋起初会粘锅，用铲子刮一下即可，炒到鸡蛋熟透、米饭散开并有米粒开始跳动，加一点盐、葱花、胡椒粉，开大火拌炒一下即可起锅。



什锦炒饭则是根据家中现有的配料，把肉食和蔬菜之类切成小丁，在炒饭过程中鸡蛋熟后加到锅里多炒一会儿就行了。做饭的时候，庾澄庆的那首《蛋炒饭》是非常适合的背景音乐呢。

通关时间：5~10分钟。

绿色兵团(蔬菜饼)

家里有面粉和一些蔬菜的话，推荐尝试这个略微费事的蔬菜饼，营养美味，还可以养一养大家被游戏摧残的胃。做法其实很简单，花样也非常多，只要手边能找到的蔬菜，大都可以扔进面糊里去。

按一半面粉一半蔬菜的比例准备好面粉，鸡蛋2个，榨菜丝切碎，黄瓜一根擦丝，白豆腐干1~2块切成薄片，姜一小块切碎，其它像西葫芦、小白菜、香菇、木耳什么的都可以，切细丝或切碎。如果有食品加工机之类的小电器，现在可以大派用场，榨出的菜汁直接加到面里就行了。

把所有的材料全部放到大碗里，放入一匙盐和少许味精、葱末，加适量水后搅拌，一直搅到用筷子挑起面糊时似滴非滴的时候就可以了。在锅里(平底锅最好)倒上一匙油，热后舀两勺面糊放入锅内，用铲子推平铺匀，火力适中，略等半分多钟待底面变色后翻面，再过片刻即可出锅。

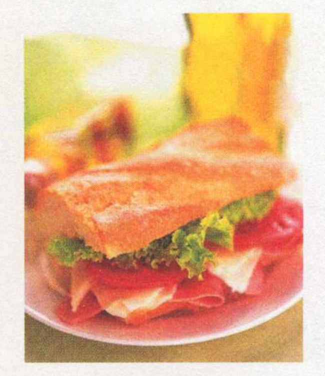


这种做法类似北京传统的糊塌子，可以按照喜好添加调料，蒜醋、辣酱或直接吃都可以，而用面糊摊饼的方法，是我等速食玩家不可不知的重要秘籍哦！

通关时间:20~30分钟。

梦幻西餐厅(火腿奶酪三明治)

该说说西式快餐中最常见的三明治了，说起来三明治的源起和玩游戏还有点关系呢。13世纪英国Sandwich镇的约翰·蒙塔古伯爵是一个超级玩家，不过那时候他没福气玩电子游戏，他痴迷的是桥牌。这位伯爵玩上瘾了总忘记吃饭，佣人们很难办，只好用面包夹上肉和菜让他只用一只手就能填饱肚子，不耽误另一只手继续玩。三明治因此得名并流传后世。



三明治制作非常简单，如果材料齐全些的话，营养也是很均衡丰富的。

去面包房买一根法式长棍面包和一包奶酪片，把面包切成手掌长的段，再横切两半。准备生菜和西红柿，洗净后切成片。在面包上依次铺上火腿片、奶酪片、西红柿和生菜即可。法棍面包可以换用方型吐司面包，西红柿可以换用番茄酱。另外用煮鸡蛋切片或肉松代替火腿，加上少量沙拉酱，便成了新口味的三明治。

通关时间:3~5分钟。

横扫千军(大嘴肉卷)

如果住家附近有超市或者市场可以买到烙饼和酱牛肉，那么我们的一次正餐便可以轻松解决，但有没有略微新鲜些的花样呢？

很多人喜欢吃陕西的肉夹馍，也有很多人喜欢吃肯德基的墨西哥鸡肉卷和老北京鸡肉卷，这几样东西给了我灵感创出一道新品:大嘴肉卷！

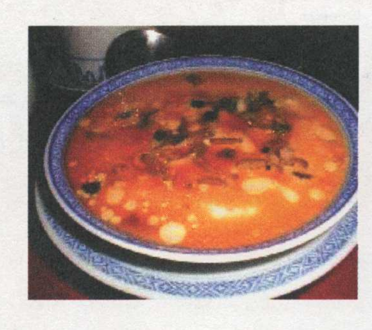
准备好烙饼，比较理想的是类似北京烤鸭饼和春饼的小型薄饼，再准备些香菜、葱和青椒切碎。把饼摊开，均匀地涂上甜面酱，上面摆上2层切好的酱牛肉片，撒上香菜末、葱末、青椒末，卷起来把封口朝下，用刀切去两头不规则的余边，再斜切两刀将饼等分成3块菱形，就可以装盘开吃了。



这其中酱牛肉可以用其它熟食肉类替代，甜面酱可以按照个人习惯换成辣酱或番茄酱，至于切不切的，那纯属是为了好看，饿坏了就赶紧风卷残云吧。

通关时间:3分钟。

蒸汽时代(五花八门蒸水蛋)



蒸水蛋其实就是鸡蛋羹，是速食攻略中最为简单的吃法。所谓五花八门，就是说制作过程比前面所说的蛋炒饭和蔬菜饼还富于变化余地。

基本材料就是3~5个鸡蛋，在大碗里打匀后，加一定量的凉开水，拌入少量盐和香油，其实已经可以放到蒸锅里蒸了。可以继续加入的调料有葱花、老抽、米醋、鸡精、胡椒粉、虾酱等等，可以继续加入的配料有松花蛋和咸蛋黄、各种青菜、肉末、火腿、海米、虾皮、香菇、豆腐乃至蜂蜜牛奶等等，只要都剁碎调匀即可，这是一种充分发挥想像力的吃法。

加水的多少取决于你喜欢滑嫩松软还是略有劲道的口感，蒸的时间一般十多分钟就可以了，不能一概而论。用微波炉做也可以，要注意容器合乎微波炉使用要求，然后用保鲜膜蒙住，用牙签戳几个洞后放入微波炉，中温(60%~75%)加热八九分钟左右即可。

通关时间:10~20分钟。

饿狼传说(金枪鱼沙拉三明治)

如果你能忍饥挨饿看到这里，我好好感动啊~~建议你有机会去超市买上1盒盐水浸吞拿鱼(金枪鱼)罐头，卡夫蛋黄酱1瓶，最经典的三明治美味不容错过。

把金枪鱼罐头打开，沥干汤水，然后放进碗里捣碎，加1大匙蛋黄酱、1匙半原味酸奶、适量盐和胡椒粉，搅拌均匀成厚稠的酱。方面包两片切去硬边，其中一片上放生菜叶子，再把金枪鱼沙拉舀上去摊平，盖上另一片面包，用刀沿对角线切成两半就OK了。面包里还可以涂上少量黄油或奶酪，也可以夹入西红柿或煮鸡蛋片。



三明治做好后可以用保鲜膜包好，使味道融入面包并且便于保存和携带，在网吧作战的玩家也可以带两个这样的三明治作为午餐，远比方便面和盒饭强。

通关时间:5~10分钟。

玩家应该爱护自己的身体，也爱护生活中难得的点滴情调，自己动手的速食攻略便是基于这两点撰写的，谢谢观看。

……咣当……此刻的我，已经饿得天旋地转。

"吃了吗？"大嘴的信息又跳了出来，一个咧嘴大笑的表情图标得意地晃动着。■



● 北京武健辉

我虽然很喜欢这期的“电脑游戏大赏 2003 PlayMark”，但是这篇文章普遍适应度、科学公正性值得怀疑，它只不过代表了编辑部众小编的个人观点，某些论断不能使读者、尤其是我信服。比如说年度 RTS 游戏吧，我认为理所应当为《冰封王座》，它的确是人类游戏史以来优良游戏操作的典范，要不怎会涌现出那么多令我们瞠目的微操大师呢？另外，对于普通人而言，即使你的手很不利落，它也可以很方便地使你快速学会驾驭游戏的方法，并在每次指挥的过程中得到乐趣。我们可去完成游戏本身提供给我们的史诗般的剧情，同时还可以用它来搭建属于自己的故事，Diablo，魔法门……再比如说年度最佳中文 RPG 一项吧，我认为《仙剑 3》是当之无愧的。经典大作的续集是很难做的，不过它做了，它以最新的 3D 技术，优美凄婉的音乐和出色的品质、惊人的销量，重现《仙剑奇侠传》唯美柔情的风格，它是对“仙剑”这一经典的完美诠释。再再比如说《侠盗猎车手 3-罪恶都市》如此优秀的作品竟连个提名也没有。虽然这个游戏很暴力，但它让我们看清了自己人性中的另一面。再再再比如说……再再再再比如说……

★游骑兵★

PlayMark 是一个编辑选择奖，迄今已是第三届。创办它的初衷，其实是要为 PC GAME 树碑立传，为一年来的产品与艺术成就做一个总结。至于负责评选各类型入围及获奖作品的专栏编辑，在一年中的工作流程上就是按照游戏产品类型来分派工作，专门收集、整理和对比一类游戏产品的相关资讯。而家游杂志的特邀作者群在一年中的评述文章中所体现的观点，也是专栏编辑随时撷取的评价砝码。准确的说，PlayMark 算是一个“学院派”的评奖，很可能会出现获奖作品“叫好不叫座”的状况。但请尝试这里的提名及获奖作品，你会发现它不容忽视的特质。

PlayMark 年度游戏大赏总是放在二月号，其实就是为了把上一年度面世的所有 PC 游戏全都收入视野，以免出现遗珠之憾。但是缺乏了玩家读者们参与的评奖，是否也是一种遗憾呢？如何把 PlayMark 构建成为一个更具广泛影响、更具公信力的评奖呢？欢迎大家提出相关的意见和建议。

月月

评奖所得结果是通过"技术性"比较最终得来的，当然整个评奖过程其实也与各位读者想象当中一致，应当也算是个人拙见。其实任何类似的活动又何尝不是如此呢？明年可能会加入读者参与评选，以求更大的公正性。



● 湖北襄樊 Antihero

这是我四年来第一次给杂志编辑写东西，作为一朵日理万机的祖国花朵，能挤出一个语文晚自习来为各位可爱的老人送上一声温馨的祝福实属不易，大家感动吗？

对了，我还第一次填了读者调查表，哇，我一晚上突破了俩个人记录，有什么奖励啊？

可恶的老师来了……我坐在第三排……又走了……

晚上回寝室我大致翻了一下杂志，觉得进步不小，于是给表上划了一堆勾（好像说你们不行也是划勾？）。

XX 的，咋我一给最爱的杂志写东西，这帮废物就跑到我边上来？看来我写的话太没水平了，连老天都看烦了的说，唉，人生万事难如意呀。到此打住。

最后祝……（自己填吧，石子 JJ 一定要越老越 PL 哦！）

★石子★

为什么不是祝我永远年轻呢，大受打击 ING……不过，还是要说声谢谢！

★东东★

因为 Antihero 读者一晚上突破了俩个人记录，我代表……家用电脑与游戏……授予……Antihero 读者……金……（当当当当~）龟子一只，下了晚自习以后，自己到草地里去捉！



● 河南信阳李海虹

天哪！不是我大惊小怪，左边的“征服找碴”也太难了，整整看了 24 小时才看出来，也不知道对不对。我又是个近视眼，总共把一瓶眼药水用完了（这瓶眼药水你们报销吗？）！哈哈，开个玩笑。

在这里，我要批评你们了，连“大话家游”在目录中的页码都印错了，你们是不是也太大意了？还有幸亏玩过几个网游，知道 MP 和 HP 是什么意思，要不然我真把《强攻》27 页的 HP 看成了魔法值！这次原谅你们，你们也很辛苦嘛！不过以后千万不要再犯这么弱智的错误啦！对了，“Girl 月记”的作者是不是在等《神迹》啊？哈哈，我也是，我们多交流交流啦！

★石子★

这位朋友好厉害，我拿着问卷看来看去，也只找得到 3 处不同。这图确实太小了……

HP 和 MP 是什么意思？汗……要追溯这两个缩写的由来，那可是太久远了，不过可以肯定一点，它们决不仅仅是网游中才有的，它们服务于单机游戏的历史比网游可早多了。相信任何一位 RPG 爱好者，都不会忽略这两个重要数值。不过鉴于这个问题，看来我们日后有必要出一本《游戏术语手册》或《老鸟玩家速成攻略》，以说明一些常识性的问题了。多谢这些朋友，给我们提了个醒。



●四川峨嵋山马佳丽

我已经很久没有看《家游》了，当我购入这期的时候，变化了，又变化了，我再次被感动。连留言板的旁边都出现了这样一个迷你游戏，我真是太兴奋了。

由于我正在读大学，而且大学又位于离市区很远的农村，所以没有办法看《家游》了。记得开学的第一个月，因为买不到它，郁闷了整整一个星期。后来突然想起《家游》的网站，又开始重新振作精神，在开学后的第二个月，每逢周末就必上网。可是，我觉得没有看杂志更爽。论坛人倒是不少，哎！一直和女朋友聊QQ，总忘了申请加入会员，天啊！下次我一定不会忘记。

值得庆幸的是，我女朋友在我的影响下玩起了《魔力宝贝》，也开始看起《家游》啦。我为《家游》找了一名新的女读者，贡献应该不小吧？

★月月★

首先要庆祝有新的女读者加盟，希望今后能有更多读者向你学习，发展更多的新玩家支持我们的杂志。

至于你谈到留言板旁边的小游戏，真是说来惭愧，难度可以说是相当之高，至今本人还没找到完全的5处不同，反而用了半瓶乐敦。吸取经验，下次会把图片印大些，以免各位热心玩家受苦。



●安徽合肥李子玮

如果说2004年1月的《家游》让人感到异常惊喜的话，那么本期便是展现了“成熟的魅力”（笑）。我喜欢这样的家！作为“特别企划”的盘点，一如既往地展现了《家》评选的公正和严谨；《PE3研究》可算得上一篇极为优秀的足球教程；重生的“文渊阁”虽然比以前稍有差距，我也比较满意了——在网上看到一些人批评《拿破仑重生记》，其实如果拿它和过去的那些经典相比就太不公平了（话说回来，那些经典也不是期期都有的），我觉得《拿》文除了思绪稍显混乱外还算得上是不错的文章，至少比那些网游呓语要强吧！其它栏目或文章也有许多出彩之处，限于篇幅就不赘述了。

说到缺点，有以下几条：1.《PLAY!强攻》用色太冲，这是我最不满意的地方。2.为什么不送贴纸之类的小礼品呢？3.我希望《PLAY!强攻》能从正文分离出来独立成册，并希望分离之后可以全彩化，现在里面的图因为单色而太不清楚了。

本期的装订和印刷比上期有了明显进步，值得表扬。

春节和元宵节都已经过了，但我还是在这里给各位拜个晚年，祝各位新年愉快，工作顺利！情人节也要到了，就一并祝福吧！

虽然我不是秦叔宝，但还是很喜欢“看家”的。

★东东★

谢谢子玮的肯定！其实，在推出2004新一代《家》的时候，我们的心里也是七上八下，这次变革的推出，虽然综合了诸多读者朋友们的意见，但终究是小编们主观意识的产物，能不能被大家接受，还不知道。有做媒体的前辈教导过我：“要做读者喜欢看的杂志，不要只做自己喜欢看的杂志！”，我觉得很有道理，可不免也会想，要是能做读者和自己都喜欢看的杂志，不是更好吗！现在看来，小编们喜欢的《家》和大家喜欢的《家》是一样的，这真是让我们非常兴奋！

新的文渊阁现在由我接管（嘿嘿，不好意思，抢了以往石子的饭碗，FANS们不要打我~），也许因为自己就是写游戏小说出身的缘故吧，所以很能体会个中滋味：每个作者在投出自己作品的时候，都会觉得那是最好的文章，对它满怀期望。因为这个缘故，我对所有的稿子都会仔细的品味，找到其中闪光的地方，也希望大家能够多多来稿，支持文渊阁，和小编们同心协力，早日恢复它往日的荣光！

至于说到《PLAY！强攻》的颜色，据说是为了庆祝情人节的缘故……（汗—）没有钱买玫瑰花的朋友，可以撕下并折叠成花朵……我想以后类似颜色不会再出现了……因为印刷厂已经拒绝使用，理由是他们的工人因为这个颜色而色盲化了。《PLAY！强攻》的全彩也是小编们所愿，单色印刷只是一个过渡，在成本允许的情况下，我们共同期待这一天的早日到来~我想，未来的《家》会越来越精美！



●辽宁锦州鲍帅

我是一名高一的学生，但爱上“家”已经有些年头了，47本“家”可以作证（还包括96年上半年的合订本呢，那可是我从别人手里抢来的，呵呵）。不过最近由于学习的原因，“家” 看得越来越匆忙了，只不过看了04年家游派读者俱乐部成立的消息，才决定寄回调查表，并捎上一封信。

我觉得现在的“家”，办得真挺棒，很有内涵，但就是在游戏竞技方面一直没有什么建树，不知为什么？我觉得应该加一个栏目叫“火拼连赢”，主要介绍一些竞技项目如CS、SC、WAR3、Q3A的经典对决，不管多老，只要是爱好经典的玩家一定会从中学到点什么，这样也能唤起玩家对Game Over的前辈们的回忆，比如NIP，建议用NIP的成名战达拉斯CPL决赛对3D那场，做这个栏目的“处女秀”呗。

最后祝小编百事可乐、千事芬达、一周七喜、永远美年达 ^^

★游骑兵★



我倒是有亲身体会，越是无法“亲手畅游”的年代，越是对游戏杂志怀有感情——望梅止渴也是“有益身心”的，呵呵。对于电子竞技，家游杂志在2004年辟有专栏，对相关的赛事和动态进行报道，这主要是从产业发展角度着眼。而像攻略性的电子竞技内容，限于时效和篇幅，特别是平面文字如何有效、传神的承载相关的信息，这是我们一直在寻找适当的切入方式的原因。至于你最后出的对子……马秀才，轮到你了！



★小马★

秀才遇到游骑兵，有理说不清，那叫对子吗那个？我～～我祝读者朋友们过得比我好就是了……

●吉林龙小天

家中的哥哥姐姐们，好久不见了。还记得那张红桃6么？我想它，也想你们。

在中断了半年之后，当我拿到今年新的《家》时真的好开心。

想起过去有《家》朝夕相伴的时候，以及花季雨季中与朋友们的欢笑，真的好甜蜜。即使去年年初的改革，并不如想像的那般好，但还是会全心全意的支持。不是因为习惯——我没什么好习惯——而是已经形成的情感。

但现实总让人无奈啊。有多少我们最不想失去的人和物都在时光流逝中默默远离，直到再无交集。彼此要么相互怀念，要么学会时光那种对忘却的坦然。

我们总以为有些什么是永远不会变的，直到快高考时茫然整理卷子，却发现有四五张问卷调查表或写满字或空白地夹在某月的习题里，居然会忘记。于是找出杂志翻开，一篇一篇地读，居然仿佛从未读过一般，头脑里没有丝毫曾经的记忆。安安静静把自己放回回忆里，才发现半年间忽视过去全部的生命。

初上高中时想高考拿《家》中第一，想考去北京，想对妈妈说我想订这本杂志。和伙伴们牵着手在校园的角落里留下我们的秘密；麻辣烫浓稠的香气中，大家挤在一起欢声笑语；击三下掌许诺，只要盛大还在，我们就一起玩80年《传奇》……

说不清楚心里还记得多少，但忘记的一定更多，越回想就越失落。

现实是残酷的。无论怎样也留不住那些珍贵的过去，也无论怎样也忘不了高考的凄惨。

有那么一段时间的生活是现在无从考证的了，因为彻底忘记了。当我再有意识时，已经可以平静地继续生活。不知从何时开始又有了笑容，又能兴高采烈地弄一点好吃的东西……某一天，回想起第一次和男生拉手；某一天，接到一个老同学的电话；某一天，觉得自己在家里可以替代妈妈……生活的情绪渐渐高涨起来。

我参加了高补，决定04年6月再试一次。

一时的热情总会慢慢冷却，由冲动变得谨慎。在冷静了两个月后却无意中怀念起过去的高中生活，怀念起《传奇》，怀念起麻辣烫，怀念起4个人分1碗2元的酸辣粉……我想买《家》。《家》曾贯穿了那一段最美好的记忆。

……

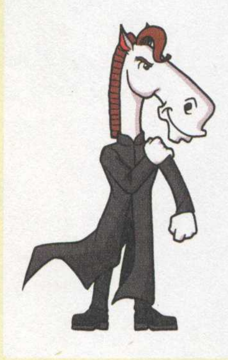
祝《家》越来越好，《家》中人越来越多。《家》百期时好热闹，十周年大家打算怎么过啊？（虽然初战阴错阳差地失败，但我只要有空还会继续写攻略给《家》。我支持石子姐姐 ^^）

★小马★

两年前，小天把她使用多年的书签——一张精心保存的扑克牌红桃6寄给了我们，并说它“代表着我的爱心与幸运，现在我将它作为新年礼物送给亲爱的《家》及《家》中的成员”。我一直记得，所以看了这封信我觉得既亲切又感动，也十分高兴你能把《家游》当作可以倾诉心声的朋友。

现实是有些严酷，而且终归不能逃避，所以，衷心祝愿你以及那些面对高考的朋友，取得令自己满意的成绩。只要努力过，也不必苛求什么，没有怨恨的青春才会了无遗憾。

至于《家游》的十年纪念，我们也很想听听大家的想法。目前，请先登录我们的网上论坛看看，其中freestyle一个很好的建议已经得到了众多朋友的支持和参与，你也来吧！





活动快报

这次的快报是有关chinajoy大展铁定无疑了。展会虽不属空前绝后,但在"IT增值热点、电子竞技被列第99个体育项目、中国数字体育互动平台"这类时尚用句的拥簇下,展会尤如雨后玫瑰般份外的姣艳可爱。就让我们把思绪拉回一个半月前的北展吧……















"家"里的人,用最熟悉的陌生人形容贴切吗?我有点诧异自己的新增功能,不少读者走到展位前不用自报家门,我也感觉得到自己人的气息,于是笑脸相迎、于是激动无语、于是将礼品双手奉上。在这一组照片剪辑中,大家可以看到,有的人在填表,那是俱乐部的新朋友;有学生模样的人在发展报,那是在帮忙的热心读者;也有家游展位前的人流如潮;还有你、还有我辛勤工作的背景……关于展会上的动人瞬间实在无法在这里细述,草地只想请读者知道,我们记得这一切,读者们的嘱托与期望已经放在了心里,表态千万次也不如立现一件事,请读者朋友们给我们支持与时间,一起看"家游"成长,一起加油。

最后,还有重要信息要向大家汇报,俱乐部的入会成员已经在短短时间里突破千人,这仅仅是截止到1月底的统计。在未来几个月里嘛~~嗯,实在不好估量。同时,因chinajoy大展的成功举办,家游独家承办的日报自然受到了加倍瞩目,会后不少读者或是业界同行向我们咨询日报的获取方式。为了让家游设能参展的外地会员也感受到大会盛况,最后决定将编辑部预留作为资料的日报送给大家。因数量有限,实难满足全套赠送的要求,故每人仅限一册。这件事在1、2月刊里都没有提及,就算是我们给读者送去的一点惊喜吧:)



会务导航

家游派成立了,新问题也一茬接一茬,一切因为春天来了嘛,我想。现在重申,到目前为止,填1期杂志的《2004家用电脑与游戏读者大调查》仍是"家游派"俱乐部入会的主要途径,并暂不做时效限制,大家尽快填写完整寄回就可以了。特别强调是填写完整,没地址、没联系方式、对设计内容只做简单圈点、字迹写得谁也认不出的等等行为都不能算完整。涉嫌上述违规问题的家友可登陆网站www.playgamer.com,上面公布了一份"无效问卷录"(嘿嘿),赶快看看有没有自己吧,记得速与草地联系核实,电话是010-88115658。最近还有不少读者电询或是发贴表示担心自己的问卷是否收到,基于此网站也同步公布了全国会员名单,大家可以登陆核实查询。

导航不是期期都有,却是如此重要,完毕。

家游派小工.绿草地

家游派会员天地

先睹为快

从本期开始，我们挑选了几款市场热销产品。赶快看向这里，武装自己、充实自己，携手在游戏中学习、在游戏中成长吧。



编号：001
零点行动攻略战术手册—CS 1.6版完全指南
○原价：29.90
◎优惠价：23.00
●会员价：20.00
随盘附赠192页16开全彩手册





编号：002
超时空要塞—二十周年典藏纪念
○原价：32.00
◎优惠价：28.00
●会员价：25.00
1VCD+2CD+1书



编号：003
魔力宝贝3.7—龙之沙漏 完全攻略宝典
○原价：29.90
◎优惠价：25.00
●会员价：22.00
1张光盘+随书手册一本



编号：004
大话西游2—骑天大圣 唯一官方攻略本
○原价：28.80
◎优惠价：25.00
●会员价：22.00
1张光盘+随书手册一本+精美人物原画明信片一套



编号：005
PS2中文游戏专辑
○原价：28.80
◎优惠价：24.00
●会员价：22.00
1张光盘+随书手册一本

邮购需知：

● “家游派”会员，享受产品“会员价”，请按额汇款并在附言栏中写清所需产品编号、会员卡号，款到五个工作日内发货。

●《家游》的普通读者，享受产品“优惠价”，请按额汇款并在附言栏中写清所需产品编号，款到五个工作日内发货。

● 以上所有产品免邮费，为防丢失另付挂号费3元/次。方便时请留下您的联系电话。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款人：《家用电脑与游戏》邮购部　　邮政编码：100036
咨询电话：010-88146001/6002/6003　　010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市813信箱
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100037
咨询电话：010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目“前瞻、评论和攻略”是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K文：“K文”之意取自“BBS上帖子超过1K就没人看”的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市813信箱《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100037
电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

〔特别说明〕

2004年第1期杂志所附读者调查表为满足《家用电脑与游戏》读者俱乐部登记使用，未刊登杂志点评内容；寄回调查表的读者均已加入读者俱乐部并将获赠相关礼物，因此第1期读者调查问卷统计结果空缺，抽奖活动暂停一期。自第2期起，每月填写并寄回调查表的读者仍将参加固定抽奖活动，奖品为游戏厂商提供的游戏软件或相关产品1套，名额为30个。

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。


轰鸣声中，你我穿越过去、现在和未来……
模拟经营类游戏的巨作——
即将上市
·全3D视觉表现
·真实的地形
·自由的音乐选择
·全面真实的火车资料
·全新的气候变化
·多人对战模式
622
gamespy
e sports
GAMESPOT
2003年度最佳模拟经营类游戏
铁路大亨
3
危机最前线
隐藏与危险2
火爆热卖中
mitre
CHAMPIONSHIP
manager
cm
冠军足球经理03/04赛季
Thor
世纪雷神
世纪雷神数码科技有限公司
地址：北京市海淀区北三环西路11号首体师院内中展二层
电话：82098057/8058



www.my-siemens.com.cn
SIEMENS
mobile
好玩就按，
按“5”就拍！
看到好玩的，拇指就痒痒？
西门子MC60，和你不安分的大拇指简直天作之合！
特立独行的快捷拍照键“5”，配合内置数码相机，
一按即拍——让你随时、随处，缉拿好玩瞬间，
出手够不够快，就看你的了！
●眼明手快内置数码相机 ●好玩就按快捷拍照键“5”
●随机应编内置图片编辑器 ●天生就酷前卫外形设计
●声色派对4096色彩屏/ 彩信*/ 16和弦/ GPRS*/ 无线JAVA™
*需网络支持
灵 感 点 亮 生 活
MC60
瞬 拍 机
全国总代理:高讯通信发展有限公司 入网许可证号:02-0009-032570 售后服务热线:021-38984777(8:30-20:30) ●产品以实物为准 ●手机屏幕显示以真机为准

ISSUE.115 2004.3

PLAY!强攻

骑士 职业大比拼

RO工会战中的新职业大剖析

魔法奇兵 学会三只脚走路

猎人MM 心得不完全收录篇

浅谈奇侠入门级角色

幻灵游侠 水属性任务难点解析

真·倚天屠龙记

轩辕剑外传:苍之涛

富甲天下Ⅳ 轻松制胜手册

神兵

芝加哥1930

剑网 打造最强火系ID

A3 练级技巧深入剖析

传奇3 新系统带来了什么?

游戏录影机:FRAPS

游戏大补贴:GameGain

游戏科技

MASSIVE ASSAULT

苍天有情涛无尽

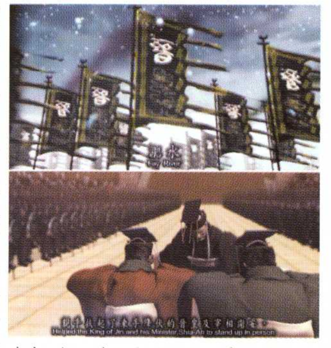
轩辕剑外传·苍之涛 全攻略

文／知秋一叶

苍之涛

引

穹宇苍苍，云涛沉沉，风萧萧兮崤山冷，天茫茫兮淝水寒。公元三八三年，冬季十月，漫天飘雪，巨大的黑色“秦”字旗帜，与对岸的“晋”字旗帜隔河对峙。随着主将一声号令，秦兵奋勇渡河，与隔岸的晋兵展开了惨烈的大会战，白雪依旧飘落，鲜血染红了大地，这正是历史上决定秦晋两国命运的“淝水之战”的战场。只见一个胡人打扮的秦国女战士，奋勇冲入晋军营帐，经过一番激烈的打斗，帐中一个少年和一老者被打倒在地，女战士拔出腰间宝剑，挥剑砍去……“晋”字大旗折断倒下，在晋都建康，秦王苻坚亲手扶起了束手降服的晋皇和宰相谢安。从此，秦开创了又一次大一统的盛世局面。





故事回到公元前六二九年，距“淝水之战”一千年前，在春秋时代的小国令狐国。车芸从梦中醒来，正在惊异自己刚才又做起了秦晋大战的梦，令狐国的军官带人进入屋中，告知她国君同意她用云狐机关术抵挡晋人，而且车芸回故居的申请也已经得到批准。车芸高兴地跑出屋外，到城北的警御栅栏拿起军官丢来的铜令牌，就可以出城了。

出了令狐国向南走，到达车氏故居，守兵不知车芸已有通行令牌，还在阻拦，车芸决定暂时不理他们，先去找隐居在此的老管家端木老人。继续前行穿过一片翠绿的竹林，就来到了端木老人的小木屋，走过时记得捡起竹林地上的法宝“火眼金睛镜”。老人见到车芸，很是惊喜，两人不觉谈起了车家被当权奸臣北宫大夫陷害的往事，车芸听着，决心发挥爷爷的木甲术，打败侵略家乡的晋军，为车家洗雪冤屈。

现在紧要的是先找到记载爷爷木甲技术精要的木甲竹简，而找竹简需要进入车家的木甲工房，端木老人告诉车芸，当初爷爷为了保存木甲技术，把进入木甲工房的关键——车氏玉玦埋藏起来了。根据老人的提示，车芸来到竹林后山的断崖。玉玦就埋藏在山腰的树下，另外在山顶上可以找到法宝“鼠锤”。

带着玉玦，来到车氏故居遗迹门前，守兵竟然说他们只听北宫大夫的命令，不准车芸通过。车芸只得放出云狐教训了两个家伙一番。进入车氏故居，昔日的家园，此时已经破败不堪。在右边墙上的缺口放入车氏玉玦，机关启动，进入木甲工房的石板打开了。进入宏伟的机关工房，车芸不禁一路走一路感叹机关技术的神奇。一直走进一个石室，转动门上的铜棒，注水机关启动，水流入大厅中央的铜鼎，鼎中的竹简浮现出来。车芸跑到中央拿到了爷爷的木甲要术竹简，云狐的能力也得到相应提升。谁知车芸此时也同时触动了木甲兵的自卫系统，到工房后段，木甲



守卫开始向车芸袭来。战斗是计数二十场，建议用机关卸甲术对付机关龟，机关拆解术对付鼓虫机，机关瘫痪术对付机关方阵。

好不容易跑出机关工房，车芸和端木老人告别后，回到令狐国都。国都被晋军围困了好几天，而此时晋军已经突破东郭外的防御线，城中一片慌乱。守城军队四面吃紧，车芸向军官自告奋勇地提出要协助守城，却因奸臣北宫而被拒绝。无奈只得在城中自己寻找能帮忙的地方。走到城北，无意间看到北宫大夫和闵大夫在谈论着什么，走进一听，原来闵大夫建议国君从城中逃生地道逃走，而北宫不但不采纳，还强令掩埋所有地道。为了车家早日恢复名誉，车芸立功心切，欣然接下了探索秘道的任务。进入秘道，车芸一路小心翼翼地摸索向前，突然在通道中遭遇两名晋兵，原来这里已就被晋人发现了。杀掉晋兵，车芸赶紧掉头回去报信，不想途中却迎面碰到闵大夫护着国君及数名随从而来。原来北宫叛变，城门已被攻破，令狐国已经亡国了。如今唯一的逃生之路就是地道了，车芸开路在前，一路杀到通道尽头，回头只剩国君一人，其它人都已经被追赶的晋兵所杀。此时，晋国太辰宫祭祀出现在通道口，拦阻去路。车芸打败了两个蛟祭祀和贰龙子•囚牛后，一个红衣女子从另一端出现，说是奉晋候之命要带国君去曲沃。在纠缠之际，太辰宫三个九龙子追来，车芸和令狐国君全成了俘虏。



令狐城郊土牢内，太辰宫的人严刑拷问车芸，晋国“太辰”郭偃带人来到牢房，同行的肆龙子•负屃似乎认识车芸，便假意提出明日再审。半夜，车芸被人唤醒，原来是红衣女子，说受人之托要搭救她出去。二人进入秘道，被突然出现的肆龙子迎面拦住。他答应只要破了他设下的幻壁，就放他们离开，并归还云狐。对付幻壁，在变成红色时用普通攻击，变成紫色时使用武术技能，即可很快破掉。肆龙子守信放了二人，继续前进，在秘道出口处，玖龙子•嘲风追赶而来。二人合力将其击败，逃出秘道。此时有伤在身的车芸也累得昏了过去。

不知过了多久，车芸醒来，已经在车氏废墟后的山崖上，得知托嬴诗救自己的人竟是令狐国君，而国君此时已经被晋人杀害，不禁伤心不已。下山寻找端木老人，却不见踪影，原来在晋军入侵那晚，端木老人担心车芸，在进城寻找她的路上不幸被晋军的流箭射中。身体虚弱的端木老人，又中了箭伤，已经在昨晚过世了。车芸伤心地跪在老人坟前，此时的她已经成了国破家亡，无依无靠的孤儿。



嬴诗决定带车芸面见晋候，二人北行到达晋国境内。进入晋国都城曲沃，宫前侍卫告知晋候去附近的山丘散心未归，于是二人决定先在城中转转。进入客栈歇息，嬴诗见车芸一路消沉，便决定亲手给她做自己故乡的麦饼，于是让车芸去城中找寻必要的食材。制作麦饼需要面粉、糖、鸡蛋、油和小麦。来到城中，戚戚和奕丰二人在为油的问题争论，向戚戚可以索要到油，再帮他们传话可得到小麦；向贾六讨得白糖，并且得知他兄弟贾五有面粉和鸡蛋；然后再找贾五，回答他出的算术题后（答案是11、65），就可以把食材凑齐了。

入夜，嬴诗带车芸到曲沃离宫拜见晋文公。晋文公姬重耳是一个和善的老人，但是想到亡国之恨，亲人惨死之仇，车芸心中不禁愤慨，操纵云狐扑向文公，却被嬴诗拦住。晋候告诉车芸，晋军的所作所为并不是他的本愿，而是太辰宫借着他的名义所做，并诚恳的向车芸和她的国家道歉。两人终于互相理解，车芸还帮助晋候进入地下藏冰室取出一个盛放龟甲的木盒（藏冰室内最后一个可打开的宝箱中有法宝毛毛肉）。

接下来的几天，二人都在曲沃城度过。一天晚上，车芸正在与嬴诗聊天，突然大殿传来声响。二人快步赶往前殿，途中遭到两个金甲兵袭击，然后被突然出现的火曜使者栾提用法术封住。火曜使者拼命逼问“玄武之璜”的下落，幸好此时水曜使者及时出现劝住了栾提，二人才得以脱险。赶到前殿，晋候已经倒在血泊中。晋候用最后一口气告诉嬴诗刺杀他的是太辰宫，并把龟甲交给她，让她去齐国找齐国太史寻求帮助，







说完便离开了人世。此时是公元前六二八年，晋文公卒，享年六十八岁。

齐国位于晋国的东方，为了避开太辰宫的耳目，嬴诗决定绕路滏口陉。一路按动地上的机关，可以移开挡路的树木。在树林中部二人被太辰宫布下的幻壁陷阱所困，幸好被一个叫苻殷的女子所救。几人一见如故，融洽地攀谈起来。原来苻殷兄妹二人要回到北方的故乡，路过此地受阻。齐太行山分为八陉，八陉四通八达，如今八陉皆被太辰宫设下封咒，只有全部打破才能通过。为了回报他们，嬴诗决定先帮助他们返回故乡，再去齐国。于是四人分工，嬴诗和车芸负责击破井陉和飞狐陉。

走出滏口陉进入不远的井陉，二人被陉口的迷雾所阻，苻殷告知只有晋国祭器雾樽才能破。晋国昔日国力不强时，曾被北方的戎狄部落打败过，一些祭器也随之流失了。于是只有去这些部落找找看了。二人向北到达北狄部落，和族人的谈话中，得知雾樽果然在此，而且就在北狄酋长手中。找到酋长后，他答应借祭器，但是前提是要胜过北狄的勇士才可以。战斗一共三场，建议按照：车芸、两人一起、嬴诗的出场顺序。三场胜出两场就算通过，如果三场全胜，酋长还会致赠雪肌冰鲍两份。



带着雾樽回到井陉，吸光了挡路的迷雾。继续前进，推动石制机关，打开一道道机关后，最后的大门缓缓开启，等待在那里的是太辰宫安置的守护幻兽——梼杌。打败它才算彻底攻破井陉。梼杌不是很难就可以击败，并能得到法宝“奇魄古玉”。

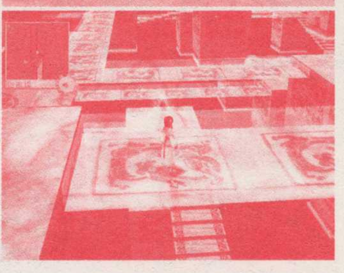
攻破井陉，二人继续北上飞狐陉，陉口遇到毒性的五色风阻挡。要破五色风，需要一个叫风爵的青铜酒器。到西北方的狐戎部落打听，酋长说风爵被藏在部落某个地方了。依照羊皮卷的提示：“一根长长会站立、二轮圆圆真省力、四个方方在一起、宝物就在缺口里”，按照：晾毯子的木杆、推车的右轮、四个箱子、栅栏的缺口寻找，就可以找到风爵了。回到飞狐陉，用风爵吸入五色毒风后进入山谷。穿过一段狭长的山谷，发现渡河的吊桥被破坏了，木工对于车芸来说自然不在话下，不过修理还需要结实的木料。在过第一个吊桥后的枯树上可摘到枯木，拿到枯木修好吊桥后渡过急流。过河一直向左走，还可以拣到法宝“龙飒”。二人爬上山顶，见到这里的守护幻兽混沌。长的很像猪的混沌不算太强，会使用把人变成猪的法术，击败它后（掉法宝“菩萨发咒”），便攻破了飞狐陉。

终于成功突破井陉、飞狐陉的封咒，二人前往位于北方的太行山，与苻殷兄妹会合。天上突然飘起了大雪，这太行山乃是晋国的圣山，如今还残存着祭祀时的古道，一路山道美丽的雪景让人流连。车芸和嬴诗很高兴能帮助了苻殷兄妹，在依依不舍地道别后，他们继续上路前往齐都临淄。



齐国境内，二人进入都城临淄，一路打听消息来到太史府。守卫告知太史安去了泰山，二人便前往城南的泰山寻找。在山脚遇见一位名叫墨衡的老者，车芸见他对机关感兴趣，便给他展示云狐，并攀谈起机关木甲技术来。老人也很高兴地送给车芸一个玉配，而且答应给车芸看更加厉害的木甲兽。准备上山之际，守卫却告知太史已经回城了。于是二人再折返临淄太史府中，这次终于见到了齐国太史安。向太史安说明来意，他看过龟甲之后，得知上面记载着夏后祭器之一“青龙之圭”的所在。太史安经过和古老文献的对照，解读出青龙之圭被齐国始祖姜太公封印起来，藏于晋国封神台之下。而齐国境内有大小两个封神台，小的位于东海滨之罘山，大的位于泰山山顶。于是嬴诗车芸二人出发去封神台查找。离开前记得再返回太史府，可以得到活灵芝、九命猫脑浆等物品。





再次赶往泰山，车芸发现守山的卫兵眼神不对劲。他们很可能是中了太辰宫的邪术，也就是说太辰的人也来泰山了。二人赶紧上山，半山遭遇到陆龙子•霸下，以及从后悄悄跟踪上来的叁龙子•螭吻的袭击。其中打败叁龙子可得到法宝“鬼镰”。击退二人，太辰宫的人都逃向山顶去了。车芸一行追到山顶，在封神台上看见一个巨大燃烧着蓝色火焰的魔法阵，原来太辰宫派那么多人来，不是为了追捕车芸二人，也不是寻找夏后祭器，而为的是建造这个封神台。嬴诗走近魔法阵，瞬间便被蓝色火焰吸入，车芸见状唯有跟进去看个究竟。

魔法结界内，是宛如梦幻般的世界，到处都是刻着青色龙纹的半透明墙壁，这里正是“青龙结界”了。要找到出口离开这里，唯有一直前进，没有路的时候利用移动的晶体台就可以通行了。到达结界另一段的传送口，月曜使者正在破坏结界，看到突然出现的二人，便放出雷神兽与二人战斗。对付雷神用火属性的攻击比较有效，雷神生命值也不少，注意给它随时使降低状态的法术。战胜雷神，月曜使者已经破坏了结界，他看到车芸的机关狐很是吃惊。正在他准备对付两个小姑娘之时，七曜之一的土曜使者来到结界内，原来这土曜使者就是车芸在泰山山脚遇见的老者墨衡。墨衡解释说是他把车芸带进结界，为的是考验一下她的实力，并将一个内载“机关精论”的竹简送给车芸。

二人离开泰山的路上被九龙子数人拦住，幸好肆龙子帮助解围才得以下山。此次泰山之行无功而返，车芸回到城中听到人们都在热烈地议论着什么。上前打听，原来有传言说昨天齐国宫殿闯进来一个浑身发着紫色光芒的神人。到太史府给太史报平安，从太史口中证实了传言，原来七曜使者也在寻找夏后祭器。太史安告诉嬴诗，他遍翻典籍，得知在姜太公时代，泰山并未有封神台，也就是说，青龙之圭正藏在之罘山封神台之下。只有当每月新月之日海水退去，即“新月隐，龙长吟”之时才可进入东海滨的龙脉之口，再沿着龙脉就可抵达山上的封神台。而此时离新月之日还有几天。

于是在这几天里，车芸在太史府专心研读墨衡送她的机关精论。一天从城中木匠家买到奇特的石材，并利用街上的小狗帮忙取得鸡毛。这样，车芸便可研发出飞行的机关了。一日深夜，睡梦中的车芸仿佛听到有人在轻声呼唤着自己，醒来时发现已经身在一处桃花源般的世界里。正在纳闷的车芸，忽然听到有人在悠悠吹着箫，循声找去，竟是太辰宫肆龙子•负屃。肆龙子摘下面具，原来是自己认识的大哥哥桓远之。



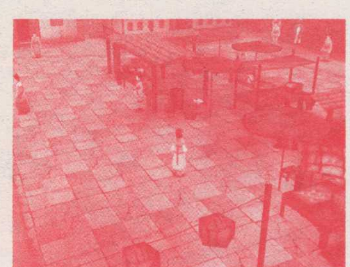
不觉回忆起当初自己在断崖救起受伤的桓远之，以及二人相识的往事。桓远之将被车芸所救后发生的事告诉了车芸，并告知现在太辰宫正在四处追捕车芸和嬴诗，二人处境非常险恶，所以希望她能留在天书中避避。车芸不愿放下嬴诗不管，执意要回去。在车芸战胜了桓远之放出的看守幻兽后，桓远之见车芸实力增强，才稍稍放心让她离开天书。

回到现实世界，车芸却四处找不到嬴诗。急忙问太史安，才知道嬴诗为了不连累车芸，一个人往东海滨龙脉去了。赶忙出城往东海滨追过去，总算在龙脉入口处追上嬴诗。二人刚刚会合，就碰到跟踪而来的太辰宫柒龙子•狻猊及捌龙子•狴犴，他们召唤出虎狮云尾兽欲取车芸二人性命。经过一番苦战，打败云尾兽，两个九龙子也逃跑了。此时，虽未到新月之日，但海水已经下降不少，龙脉入口完全显现。车芸与嬴诗进入入口，沿龙脉前行，穿过姜太公墓后，来到封神台上。按照龟甲记载，取下封神台四周石墙上坎、离、巽、坤、艮、兑、干、震八枚玉蝉。此时桓远之赶来，说要协助她们取得青龙之圭，好让她们尽快离开齐国。于是车芸根据提示，按照姜太公墓碑上记载着的开启封印的方法，至封神台中央吟诵咒文，四周石墙的八卦顺序改变，再把八枚玉蝉按照现在的顺序重新摆至正确的卦象上，便打开了苍龙界入口的封印。随着封印的解除，三人忽然坠入台下，落到结界之内。

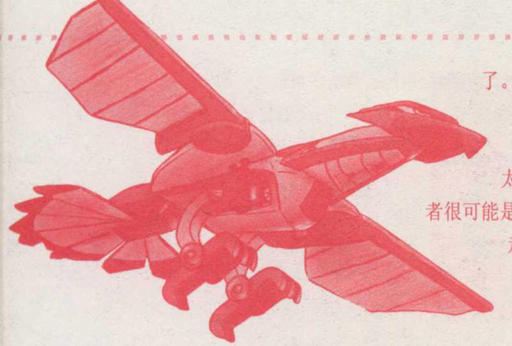
原来苍龙界是一个与之罘山龙脉两两相隔的另一重天地。一直前行，结界尽头浮在空中的就是青龙之圭了。三人拿到祭器，桓远之为了防止被太辰宫的人发现，急忙赶回去了。而嬴诗决定离开齐国。二人向太史安告辞，谁知进入太史府，见太史人被打倒在地，桓远之也被重伤，原来是九龙子之首壹龙子•睚眦追杀至此。车芸、嬴诗与他展开一场恶斗，大约战至三回合左右，车芸二人眼看不敌，受伤的桓远之突然从背后出手偷袭壹龙子，但也被壹龙子反手一剑刺倒在地。车芸和嬴诗经过苦战，终于得以击败受伤的壹龙子（战斗结束可得到法宝“如意空空手”）。在桓远之的恳求下，车芸和嬴诗放壹龙子逃命去了。至此桓远之的背叛行径已经被发现，这样，他再也无法返回太辰宫了。于是三人同行，决定前往楚国追寻另一件夏后祭器“朱雀之璋”的下落。此时天书功能完全开放。



带着牒文到齐国驿站找驿夫搭车来到楚国。至楚国都城郢都，发现城门都紧闭起来了。询问门口守卫，得知是昨夜有人闯进王宫，让楚王受了惊。桓远之让车芸在城内进一步打听情况，自己思考进城对策。车芸在城内的王宫侍卫家内探知到进一步情报，猜测是七曜使者所为。三人会合，桓远之对守城护卫说自己是东王天帝差遣来送长生不老之药的使者。得见楚成王之后，又用天书法术糊弄一番，得知原来七曜使者闯王宫的目的是朱雀之璋。这朱雀之璋昔日被齐太公封于云梦泽之下，七曜使者此时应该前往那里去寻找了。车芸一行人赶忙奔赴郢都东边的云梦泽。此时回王宫再找楚王，可以得到不老泉水。另外在郢都客栈找到DOMO小组成员小猫咪，出城向南便可进入DOMO水世界（详见DOMO水世界任务）。



根据齐国文献记载，云梦泽湖底有一处叫做湘君界的天地。三人在云梦泽边走边寻找，走了好长一段路，也没见到七曜使者的影子。桓远之怀疑七曜已经得到朱雀之璋离开云梦泽



了。而因为此时太辰宫设下的五岳结界已经被七曜摧毁了三个，只剩下霍山的“朱雀结界”和太室山的“黄麟结界”了，七曜使者很可能是前往霍山去了。

走出云梦泽的尽头，到达楚国境内，再向东北方来到霍山。霍山由太辰宫的高手伍龙子•蒲牢负责镇守，可是三人却见到本应把守太室山黄麟结界的玖龙子•嘲风倒在山间桥边。桓远之上前询问，原来黄麟结界已经被七曜使者摧毁，而现在他们正欲破坏这里的朱雀结界。桓远之要协助镇守，三人赶往山顶，伍龙子•蒲牢从后追赶而来，因为个人恩怨竟要就此铲除桓远之。于是与三人进入苦战，伍龙子40级，打败他可得到法宝“九天算尺”。战败伍龙子后，桓远之念起咒文，三人进入结界内的世界。

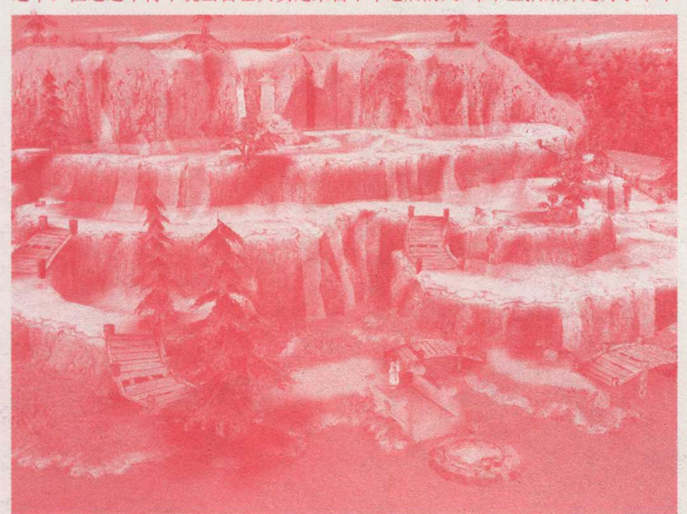


进入结界中心的光圈，有日曜使者放出的机关龙神把守。用车芸的机关卸甲术、机关拆解术、机关瘫痪术很好对付。但是战胜了机关龙神，却发现朱雀结界已被破坏，三人找了好久也没找到七曜使者的影子，夺回朱雀之璋的希望也随之破灭。如今太辰宫设下的五岳结界全部被摧毁，出了朱雀结界，桓远之道出事情原委。原来他是在太辰宫的安排下故意接近车芸嬴诗二人，为的是查出他们与七曜使者的关系并找机会害他们。嬴诗知道真相后非常生气，赶走了桓远之。车芸实在不明白，人和人为什么要有立场之分，有了立场，朋友为什么不能在一起呢？望着桓远之离去的背影，车芸心头好不伤感。

回郢都的路上，车芸便忧郁成疾。一日，嬴诗上山采药去了，独自在客栈养病的车芸忽然听到熟悉的箫声。当她循声跑出屋外，却不幸中了九龙子中的山戎四巫神的圈套。原来这四人想利用车芸害桓远之，再夺取太辰宫霸权，以满足他们掌管天下的野心。听说桓远之在中岳太室山查看被毁的黄麟结界，四人便带着车芸前往太室山。而此时正在山上采药的嬴诗感觉到车芸似乎出事了……

数日后，桓远之正在太室山查看结界的遗迹，师弟玖龙子和叁龙子赶来告知四巫神将车芸抓了回来，桓远之赶忙前往山腰。来到山腰，使用定身法定住看守车芸的二人，并让车芸骑着芸狐赶快下山逃跑。谁知此时四巫神的另外两人伍龙子及陆龙子赶来，与桓远之及车云缠斗起来。对付二人，左边降低攻击，右边的降低防御，并利用桓远之的护驾。打败二人后，桓远之让车芸立即下山，不要回头。

桓远之正考虑如何处置这四个人，突然听到山下传来车芸的喊叫。赶忙赶到山脚，却被在山脚埋伏的太辰宫众人抓住。原来太室山发生的一切，都在壹龙子的监视之中。桓远之不得不说出自己其实是来自千年之后的人，布下五狱结界是为了千年之后晋国依然能一统中原。但是壹龙子•睚眦不听他解释，吩咐四巫神解决桓远之和车芸。此刻，绝望的桓远之万念俱灰，口中喃喃地念道：“我输了……”不知过了多久，桓远之睁开眼睛，发现自己身处太室山山顶，身旁的车芸说是嬴诗及时赶来，杀了四巫神救了他们。但是，她是如何同时击败四个九龙子的呢？桓远之充满疑惑。而嬴诗只是笑笑说以后自然会告诉他们的。





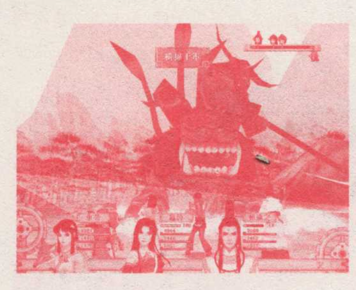




为了继续寻找夏后祭器，嬴诗要去秦国太华山。通过崤山峡谷，三人来到太华山。到达半山，嬴诗一个人到涂山族圣地祭祀，车芸和桓远之则到山顶等候。而此时嬴诗进入一个密室，和神秘人谈起来。原来嬴诗的真实身份是千年之后的秦人，她跨越时空来此搜集神器的目的是为了改变晋国与秦国的宿命。

三人会合后来到秦都雍城，听到士兵说秦国仿佛要出兵讨伐晋国。问过宫前大道前的守卫兵，原来是晋国唆使郑国把秦国留下准备协助抵抗楚国北侵的军队赶了回来，秦国君决心利用这次事件，表面上是向郑国兴师问罪，实际上是对晋国表示自己的不满。嬴诗面见秦穆公后，得知秦国大夫百里奚探知到了另一夏后祭器白兽之琥的下落。于是三人前往城内拜访。百里奚告诉他们夏后祭器之一“白兽之琥”藏于秦国西方的昆仑界，而昆仑界入口位于陈宝祭庙里。

三人立即前往秦都西方的陈宝祭庙，并找到昆仑界入口进入华池之台。要解开设在白兽之琥上的咒法，需到春夏秋冬四圣岛找齐四颗节令石，再由中间的古镜直达七重天。通过华池之台四周的传动石可到达四圣岛。春之岛有一个大型机关塔，搭乘气球机关一层层上升，可以绕到岛的另一端拿到春节令石。其中古木机巨人身上可以偷得神木精元。夏之岛只要战胜守护兽饕餮便可获得夏节令石。秋之岛需要踩下岛上所有的机关，让浮石落入水中，木桥浮现，就可得到夏节令石。冬之岛有白熊、白虎、白熊三圣兽把守，需要三人一对一单挑，建议以诗芸、桓远之、车芸的出战顺序。战胜三圣兽在山顶可拿到冬之节令石。其中白猿身上可偷得青莲心灯；白虎可偷得四非真面、雪女之瓶；白熊可偷得九命猫脑浆。



此时在华池之台，从七重天归来的月曜使者大开杀界，将围追至此的太辰宫所有人全部杀死，连壹龙子也没能逃过。车芸一行从圣岛回来时，只见一地尸体。桓远之见师父师弟全部惨死，非常悲伤。车芸和嬴诗不知如何才能安慰他，只得安放好四颗节令石，先进入七重天，留桓远之一个人冷静一下。

进入七重天，一段山路之后，二人看到各种幻相，又有秦兵，又有幻影秦始皇。还没明白过来，又接连遭到巨大机关兽幻影踏弩和幻影巨雷的袭击，此战斗不一定非要赢。战斗结束桓远之也赶进七重天，并用天书封了幻象。七重天露出本来面目，三人在安置白兽之琥的座台寻找，却早已空空如也。

同一时间，在昊泽，月曜使者发现来到千年前的时代杀死人并没有影响他们什么，于是与火曜使者商量在崤山战役中让本应胜的秦军战败，从而搅动历史。

车芸一行回到雍城百里奚府中，得知此次崤山战役由于从天而降的三个七曜使者搅动战局，秦军惨败。而秦君的统帅是百里奚的儿子百里孟明，此时也生死不明。为了报答百里奚相助之情，三人决定找回百里孟明。带着百里大夫的信简，在秦宫大道前的将领借得船只。出城后直奔崤山峡谷，摆渡到黄河对岸，沿山道寻找，终于赶上救起百里孟明。打败追赶而来的晋国军官后，三人带着将领平安返回雍城。

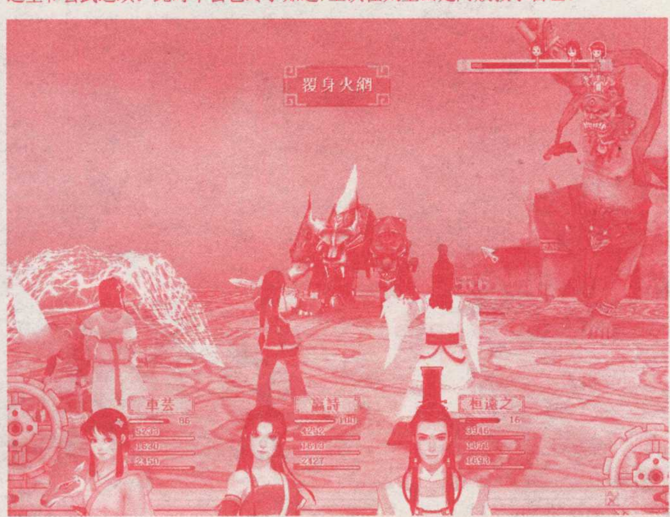
苍之涛

第二天，百里奚告诉车芸和桓远之说嬴诗已经独自去太华山了，想到七曜使者也在寻找夏后祭器，车芸担心嬴诗的安危，便拉着桓远之再次赶往太华山。太华山山颠，桓远之将自己所经历的事告诉了车芸，原来他是从千年之后来改变秦晋历史的，但是随着五岳结界的破坏，他的一切努力和希望已经灰飞烟灭。"白雪飘兮轻若絮，生如梦兮淡若云"，桓远之望着山颠雪景，诵读着辞句，感慨不已。此时土曜使者墨衡出现，让车芸和自己的木甲穷奇比试，只要击败它就送给车芸。并对桓远之相对狭隘的民族观教导一番，说罢便消失了。墨衡走后，车芸突然感到很强烈的不安，猜测嬴诗很可能遇到了危险。二人急忙赶回雍城查看，谁知等待他们的，竟是嬴诗焦黑冰冷的尸体……就在一刻钟前，火曜使者独闯秦宫，嬴诗为了保护秦穆公，被火曜使者烧死。

二日后，桓远之在整理嬴诗遗物时发现嬴诗其实是来自千年后秦国，找齐夏后祭器是为了改变太一之轮上晋克秦的宿命。二人正好是相反的立场。就在此时，火曜使者出现在秦宫，车芸和桓远合力迎战，誓要给嬴诗报仇。火曜使者攻击很强，要利用降低状态的法术和桓远之的护驾，同时注意随时回复。几经艰难将其打退，火曜使者发怒正要加害二人，另外四名七曜使者出现阻止，其中竟然有车芸在太恒山结识的苻殷和拓拔渊。



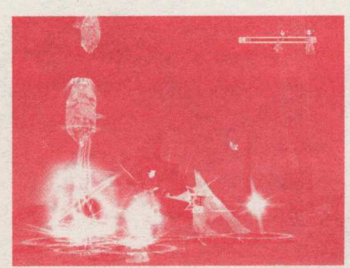
众人来到伏羲宫，木曜使者苻殷使用天女白玉轮将嬴诗重新召返人间。日曜使者对嬴诗说现在他们需要借助她保存的另外两样夏后祭器，进入一千年开启一次昊天界，封印太一之轮，还历史本来面目。同时终结秦过早统一中原后，利用机关术四处侵略，践踏其它民族的历史。嬴诗心中充满矛盾，思考再三决定交出夏后祭器。于是，在苻殷的陪同下，车芸和嬴诗回到太华山周穆公灵寝，取回了青龙之圭和玄武之璜。此时车芸也终于知道，上次在太室山是阿殷救了自己。



回到昊天界入口昊泽，七曜使者与车芸嬴诗告别之后，念动咒文，升腾而去。昊泽只剩下三人，嬴诗劝桓远之放下二人的争端。谁知就在此时，天空一道亮光划过，两个火球坠地。走进一看，竟是日曜使者和火曜使者。三人担心其它人，决定进入昊天界看个究竟。桓远之把日曜使者收入天书疗伤，车芸则收好三样夏后祭器念动咒文，昊天界入口把三人吸入……宿命沉沉由天而降，命运之轮再次启动了。

来到昊天界，发现木曜使者苻殷心神被人控制，竟向三人攻击过来。战胜苻殷，她也随之消失了。三人踏着彩虹继续前进来到第二岛，此时日曜使者苏醒，道出了事情的原委。原来七曜使者在抵达太一圣殿之前，水曜使者劝说义父日曜使者放弃封印太一之轮的任务，而在这时代建立自己的天下。日曜使者坚定拒绝。就在此时，其它同伴已被月曜使者用伏琴心法控制，对他刀剑相向。而火曜使者





也为了救他而牺牲了。如今要阻止月曜使者，唯一的希望是说服水曜使者解除其它同伴身上的咒法。说完，日曜使者将仅存的力量传给桓远之，并为嬴诗所持古剑——轩辕剑开封，此时轩辕剑力量完全释放！三人继续踏着彩虹桥，赶往太一圣殿。

到达第三岛，按动升降台到达下部，遇见土曜使者墨衡派出的机关兽"四首木甲"，对付机关类敌人，用车芸的木甲术不难击败。将其击倒后，墨衡离去。而在不远的第四岛，同样手持着轩辕剑的金曜使者正在等着他们。见到金曜使者，二话不说便进入战斗。金曜使者有着较强的攻击力，用各种状态法术减弱敌方，加强我方是致胜良方。将其战胜后，车芸一行继续前行来到第五岛，土曜、金曜、木曜准备三人合力阻拦，先打败机关臂之后，三人联合出击。好一场木甲对木甲、天书对天书、轩辕剑对轩辕剑的战斗！一轮苦战取胜后三名七曜使者想要出尽全力再战，却被此时出现的水曜使者阻止。来到二重天入口，与把守在此的水曜使者没战几回合，她却突然停手，消失而去。原来水曜使者此时已经动摇，困惑之中，她悄悄给苻殷解开了法术。

三人通过彩虹桥穿过第二岛来到昊天界二重天，在门口消灭了阻拦的仙芝参。同一时刻，水曜使者劝月曜使者悬崖勒马未果。车芸一行的到来，发现，水曜使者竟也被施展了伏琴心法。对战水曜使者先集中消灭她，再对付她身边的狂暴雪猛。水曜使者战败后，正准备结集月曜、金曜、土曜三人，却被苻殷从后一击打倒——原来水曜使者向苻殷约定，当自己也被伏琴心法控制时，对自己使出这致命一击。

在太一神殿前，三人遭到金曜、土曜使者的袭击，在千钧一发之时，苻殷挺身而出拦下了拓拔渊的一剑。被控制的使者全都清醒过来，但是为时已晚，苻殷和拓拔渊这一对乱世鸳鸯双双牺牲。随后三人立即登上太一圣殿，迎来了七曜使者中实力最强的敌人——月曜使者。对战月曜使者要注意他的"皓月宝镜"法术，可以反弹所有攻击。靠着车芸的云狐、嬴诗的轩辕剑和桓远之的天书，带着生者的执着和逝者的期盼，三人终于战胜月曜使者。



原以为一切历史即将回到原点，谁知却兴起另外一片波涛。恒远之悄悄来到了太一之轮前，刻下了"晋克秦"。国仇家恨的心魔作祟下，恒远竟选择与两位女主角刀刃相向，最后错手杀害了是如自己妹妹的车芸。嬴诗在时间的限制下，并没有涂改掉晋克秦的命运。千年之扉即关闭了，大殿之外，嬴诗发现车芸的记忆全部重现在她身上，日曜使者和土曜使者使命完成，永远消失在世间。

和历史沧海的波涛相比，人真是太渺小了。一千年后，嬴诗面对由于昆仑镜的保护而在千年之扉孤独的活了一千年前桓远之，选择了宽容……（图14）

终



今天的历史上这样记载着，公元三八三年，晋孝武帝太元八年，前秦帝王苻坚统一了中国北方，率领北方各族所组成之八十七万联合大军南下，意图一举灭掉东晋。秦、晋对峙于淝水，晋军统帅谢玄请求秦军稍退，以便让晋军渡水决战，苻坚欣然应允。但秦军后退之际，晋军降将故意在军伍中高呼："秦军大败！"六族联合军不禁人心浮动，一退不可复止，晋军乘胜追击，前秦狼狈大败。东晋得以继续偏安江左苟延残喘，前秦土崩瓦解，北方分裂，中原陷入了黑暗的动荡时代。■

支线任务一览:

令狐国

1. 城中的乞丐,选择"帮助他",付出 10 钱,之后再到西北方的水井边根据他的提示调察水井,20 次可得 100 钱,再 10 次可得"恩居图一"。
2. 和伍奕对话,选择给他解毒草(在城中宝箱或药铺购买),可得到谢礼神秘果(道具,可随时存档)。
3. 帮忙娥氏寻找失散的小娥,找到后回到娥氏的家中,她会致赠灵神天药作为谢礼(恢复灵力 200)。
4. 和小孩玩捉迷藏,全部找到四人之后,回去和他们对话,可得跌打药酒(恢复生命 400)。

曲沃

1. 和吕文白赌铜钱,可以无限赌下去。
2. 帮助越文。选择给钱救济,付出 400 钱可得琥珀项链(速度 +7,仙防 +7);选择帮忙买药,付出灵神天药(之前在令狐国可拿到一个)可得云隐戒指(仙攻 +10)。
3. 帮姜婆婆到药铺拿药,可得蜂王露,把蜂王露拿给姜婆婆,可得鹿茸膏(恢复生命 600)。
4. 帮助禽驼收集药材:草药、消疲丸、还灵单、解毒草,得舍利子(仙防 +10)。
5. 跟药铺的小朋友多次对话,他会向你收取看小狗的表演的费用,选择付 200 钱可得到"恩居图二"。

北狄部落

1. 最左边的男子马哈会不停地跟你说"我被冷落了",和他对话 11 次后获得"恩居图三"。
2. 帮助齐姜找回失散的小狗(共 5 只),可得归神香(恢复全体灵力 300)。
3. 取得雾樽后,到齐姜的栅栏附近会触发独目鬼捣乱事件,应齐姜要求打败独目鬼保护小狗,她会赠送两个建木千结叶(单人复活,恢复生命 30%)。
4. 突破井径后,将雾樽还给北狄酋长,可得玄冥戒(人物属性转变为水属性)。

狐戎部落

1. 回答出卡娜的逻辑问题(答案:阿胖)之后可得"恩居图四"。
2. 帮兀真赶跑屋中捣乱的猴子,可得蜂王露 3 瓶(恢复全体体力 300)。
3. 归还风爵,可得句芒环(人物属性转变为木属性)。
4. 在齐国驿站,右边的马棚附近可以发现"恩居图五"。

临淄

1. 花 1000 钱向马扁购买投币式铠甲,之后再向他对话,选择"大叔你该不会……",则马扁会逃跑,和车芸约定长阳城再见。
2. 曲沃的禽驼会再出现,这次会向你要跌打药酒、地捻根、灵神天药、建木千结叶,收齐后给他可得活灵芝(攻击 +10)。
3. 调查右方市场上开新老板的小摊,可花 300 钱购买微笑葱油饼,得到"恩居图六"。
4. 答应李虽去郢都传话(此支线在拿到青龙之圭回临淄后触发)。

郢都

1. 答应临淄的李虽传口信给家人,到郢都后找李眉,获得雪肌冰鲍(人物等级提升一级)。
2. 琳儿的木工玩具坏了,帮忙修理后获得木甲点数 100 点。
3. 在杂货药品铺遇到禽驼,他需要金创药、蜂王露、归神香、破元仙露,收集齐可得到祥慧之书(仙攻 +10)。
4. 彭尼想看云梦鱼民、河伯、化蛇、云梦仙女(都在云梦大泽),收伏后带回给他看可获得轮回盘(单人复活生命全满)。
5. 与彭宅的小孩文轩对话可得"恩居图七"。

雍城

1. 帮禽驼收集药材,这次他要鹿茸膏、千年参心丹、仙炉灰、轮回盘,奖品是活骨灵药(体力 +50)。再次对话,他会赠送七爪龙合花(攻、防、仙攻、仙防 +5)、蟠桃果(命灵体全满)。
2. 客栈旁霍宅中的霍子郎暗恋水琳,请你帮忙传信给她,在水宅找到水琳,来回送信两趟,获得九命猫脑浆(全体复活,状态全满)。再回去找水琳,获得神秘果。
3. 霍宅中的霍子茂要做麦饼需要鸡蛋。鸡蛋:需要麦子和糖与黄心换;麦子:需要面粉与林香来换;糖:需要油与明成换;面粉:与王希对话取得;油:花 20 钱向史坚买。拿鸡蛋回去得到灵神天药 x5、跌打药酒 x5、地捻根 x5。
4. 跟大善对话,可获得活骨灵药、神木精元、不老泉水(解此任务需要先完成霍子郎传信任务)。
5. 调查霍宅旁边的桶可拿到 20 钱,此时毛小明要求你找到他所有的零用钱,分别在:菜摊的桶里、水宅的床上、禽驼旁边的桶里,找齐后给他,得到"恩居图八"。

昊天界

仙界商人可以制作车芸的最强武器"无上"(攻击 +700,仙攻 +100,命中与奋力几率上升),需要水云、流紫、异金、青凌、舞　五把武器。其中前三把可以在商店购买(水云只有令狐国有),后两把则需通过武器工房炼化。

DOMO 水世界任务:

楚国郢都客栈与小猫咪对话,然后出城后一直往南走就可进入 DOMO 水世界。

宝箱中可得:活骨灵药(体力 +50)、不老泉水(生命 +50)、元气妙丹(防 +10)

蔡魔头:猜拳赢他可得 900 钱。

阿福:对话后得到阿福草药(恢复生命、体力、灵力各 1000)。

骨头鱼:给他要的药品,神木精元、不老泉水换七合龙爪花,活灵芝、舍利子换蟠桃果。

钢盔:造出清单上的机关给他,得 12400 钱。

小栗子:集齐 8 张恩居图会给你看 8 张怪图。

提款机:对话选"有黑暗特质"得 1000 钱,之后可用仙防换钱,1 仙防换 1000 钱。

乌骨鸡:给他安全帽(秦驿宝箱中),换投射木甲兵制作方法。

小海马:选"超乎想象的棒",加满血;选"尚可",得鹿茸膏。购买"心痛的感觉"是花 5000 钱买一个草药。

小仟宜:拼图游戏,20 秒内通过得拟猫靴(速度 +100),超过 20 秒得奔雷鞋(速度 +18)

湿砍:游泳游戏,过关后可强化鼠锤。

凯特:在水世界找三条鱼(用键盘空格键比较好抓),得跌打药酒、草药、500 钱。

大毛兽:他问有没有在山上看到他。他出现在太室山后段。

阿元:之前买过投币铠甲并且贩卖者逃跑,他会说去长阳城打击盗版。

小熊:对话选"绝不可以",再给他"柔软精"(云梦泽火爆小蝙蝠身上偷到),学得"熊的爆发力"(车芸绝技)。

兔子箱:之前打开所有兔子箱子的话,可得到"好孩子奖状",在后面与独目鬼的随机战斗(朱雀结界,身上拥有好孩子奖状并且遇到单独一只时就可能引发事件)选择"给他",可换得法宝"常转法轮"。

隐形伦:问用的是不是盗版,答错了将被逐出水世界。答案是"隐形伦签名照一张"、"人物关系"、"离"、"李聿雁",奖励选择"以上我全要了",得雪肌冰鲍 1 个、木甲点数 100 点、封印之蛋 3 个。选前三项奖品如下:雪肌冰鲍 1 个、木甲点数 200 点;木甲点数 100 点、雪肌冰鲍 2 个;封印之蛋 3 个、木甲点数 140 点、七合龙爪花 1 个。

小猫咪:

1. 在楚国郢城客栈遇到小猫咪,她会请你去 DOMO 水世界找小狐狸拿东西。
2. 出了郢城一直往南走就可进入 DOMO 水世界,找小狐狸会得知小猫咪要的资料不见了。
3. 回客栈转告小猫咪,她要你帮忙寻找遗失的草稿,在郢城武防店、秦宫大道右边守卫身后、雍城、楚驿、秦驿,五个其中之一,随机出现。
4. 在以上地点之一找到"假车芸",回 DOMO 水世界交给小猫咪,她会送一件衣服。平时按 Z 键车芸可以变装。

小狐狸:小猫咪回 DOMO 水世界后,和小狐狸对话会开启天书召唤台,用来召唤以前。另外可以玩比默契游戏(建议利用 S/L 大法),需要付出一个封印之蛋,第一次猜三次全对给一只"飞飞"(天书工作能力超强);对两次给一只金甲兵;只对一次给一只蛇;全错给一个封印之蛋。再次玩会给药品。

郭貘:解完所有组员任务后,跟郭貘对话可以得到"DOMO 令牌"(战场用,我方数值全满并且给予敌方重大伤害)。

法宝一览:

1. 火眼金睛镜:车家废墟门口的守卫右边地上取得。
2. 鼠槌:找寻车氏玉玦的山崖,上山顶得到。
3. 毛毛肉:晋文公府地下冰库,所有可开启的宝箱的最后一个内。
4. 奇魄古玉:在井径打败梼机后取得。
5. 龙飒:在飞狐径渡过第一座吊桥后左走到头的地上可取得。
6. 菩萨发咒:在飞狐径击败混沌后取得、拓拔渊身上偷取、太一神殿宝箱取得(共 3 个)。
7. 投币式铠甲(伪):在临淄城向马扁以 1000 钱购得。
8. 鬼镰:在泰山山道击败叁龙子后取得。
9. 如意空空手:太史住所击败壹龙子后取得。
10. 九天算尺:霍山击败伍龙子后取得。
11. 常转法轮:DOMO 水世界兔子箱任务(详见 DOMO 水世界部分)。
12. 四非真面:可由四季之岛冬岛中的三圣兽白虎或最后的四首木甲身上偷得。
13. 鬼鸡爪子:法宝工房生产。
14. 某水:法宝工房生产。
15. 倒干转坤镜:法宝工房生产。





五象饰品:

1. 蓐收金镯:井陉一处机关附近的闪光点。
2. 玄冥戒:将雾樽还给北狄酋长后取得。
3. 句芒环:将风爵还给狐戎酋长后取得。
4. 祝融珠:在青龙结界的宝箱可取得。
5. 后土像:在东海滨(夜)地上的闪光点可取得。

封印之蛋:

封印蛋共 43 个(所有储存点共 40 个,DOMO 水世界隐形伦任务 3 个),召唤台可召唤之怪物如下:

一个:贪食鬼、人面鸟、木甲方阵、木甲龟、鼓虫机、蝙蝠、鹰、猿猴、迷眩妖瞳、熊、泥童。

二个:令狐守卫甲、令狐守卫乙、晋兵甲、晋兵乙、晋兵队长、流民、怨魂、蓝狼、机关高拐、方阵机关人、机关方阵、嗜人毒花、长颈鬼、僵尸、小青磷鬼、蜘蛛、强盗、机关刀车、机关蜘蛛、树精、机关陀螺、镰首鸟。

三个:狄人女、狄人男、山魈、蛇女、妖火天神、无头鬼、水菩萨、飞头蛮、大刀小妖、蛊使、人虎、泥翁、凶暴的母熊、鸮。

四个:青猿、大青磷鬼。

九个:混沌、梼机。

十个:雷神、机关龙神、白虎、白熊、饕餮、白猿。

十一个:幻影踏弩、幻影秦皇。

十二个:幻影巨雷。

十三个:仙芝参、四首木甲。

技巧 & 提示:

1. 宝箱调查多次后,可以折了当天书资源。
2. 关于五行相克:
水克火克金克木克土克水
水生木生火生土生金生水
3. 游戏中按"P"键可截图,存放在 pic 目录下。



全攻略 真·倚天屠龍記

The heaven sword and the dragon sabre

文/枫红一刀流

武林至尊，宝刀屠龙。号令天下，莫敢不从。倚天不出，谁与争锋？”这句话在武林中流传近百年，武林各派为这两件神兵生死相搏，只是倚天神剑终年不见踪迹，屠龙宝刀所过之处莫不掀起一场腥风血雨。

武当七侠中的张翠山与天鹰教之女殷素素相识相爱，为追查俞岱岩遇害之谜，两人在王盘山扬刀大会被金毛狮王谢逊掳至一艘大船上，三人一起流落到北极荒寒之地——冰火岛。张殷两人在岛上劫后余生结为夫妻，不久生下一子名无忌，殷素素让谢逊收这婴儿为义子，以化解他对两人的仇恨。数年后张翠山一家踏上了重返中原的旅途，而谢逊则留在岛上继续参悟屠龙刀里的秘密。

第一回 百岁寿宴摧肝肠 有女长舌利如枪

三人刚抵中原，就受到名门邪派的追逐，张无忌也被寒冥玄功打成了重伤。混乱中，无忌被一伙盗贼掳在武当山脚的一间小屋里。无忌醒来，发现木门已被打开，在万平镇与路人交谈，得知今天是张真人的百岁寿诞，武林人物都前往山上祝寿，心想爹娘也会在武当山上出现。



张翠山不肯道出谢逊的下落，自刎于恩师座前。　张三丰在渡口救下被元兵追杀的常遇春和周芷若

上山的途中遇到两伙贼人，打败他们后到武当山顶。紫霄殿内各大门派济济一堂，藉祝寿之机逼迫张翠山说出谢逊的下落，张翠山夫妇为此自尽身亡。殷素素在临死前要无忌记住各派人物的容貌，来日好为爹爹报仇。爱徒之死使张三丰悲痛莫名，孤苦的无忌被收养在武当山上。两年来张三丰用九阳真经的心法来抵御无忌体内的玄冥神掌之毒，但丝毫不见起色。

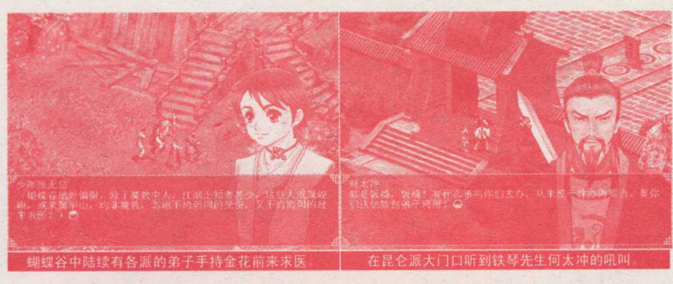
无忌起床后，离开清虚居到紫霄殿内殿找太师父，张三丰问过病情后陷入深思，这时无忌要到观里找三位师伯讨教武功。在武当山广场入口找到俞莲舟，从他手上拿到《六和劲秘籍》。在殿前广场的东门找到宋远桥，从他手上拿到《梯云纵秘籍》。在紫霄内殿找到张松溪拿到《武当长拳秘籍》和《小擒拿手秘籍》。找完三位师伯后回到紫霄内殿，张三丰决定带他前往少林向三神僧请教九阳真经不足之处，以救无忌垂危的性命。

经由万平镇往北过河岸草原，途中可让无忌随着太师父升多升几级。在汉水南渡口遇到商人万吉，对话选择愿意，得到残剑瑶光（它是七残剑任务中的道具，任务日后开启）。来到少林寺山腰，遇到三神僧下山迎接，他们以种种理由不肯对无忌施救，祖孙两人无功而返。

两人由汉水渡口乘船回武当，在汉水南渡口往西走到北渡口，遇到了受蒙兵追杀的常遇春和周芷若，张三丰出手相救，同意让常遇春带着无忌前往蝴蝶谷，向“见死不救”胡青牛求治，而周芷若则由他收留，带上武当。

第二回 针其膏兮药其肓 不悔仲子逾我墙

无忌随着常遇春来到蝴蝶谷，在医仙居见到胡青牛，胡青牛以无忌不是明教中人之故不肯救治，而无忌则遵守太师父嘱咐，宁死也不肯入教，常遇春和张无忌被



蝴蝶谷中陆续有各派的弟子手持金花前来求医。　在昆仑派大门口听到铁琴先生何太冲的吼叫。







赶到小屋外暂住。

数日后常遇春的病势加重，无忌看他奄奄一息，决定自己动手给他医治。由医仙居住在南有毒花林和百草林，杀熊蛇狼猴等动物能打到各种珍稀的药材，用紫河车（灰熊出）、大黄（毒蛇出）和何首乌（牙狼出）炼制成紫雪宝丹，回去将紫雪宝丹给常遇春服下治好他的伤疾。胡青牛佩服无忌的悟性，不过也为常遇春折寿数十年而感到惋惜。几日后常遇春身体恢复，拜别胡青牛和张无忌出谷离去。

胡青牛查看了无忌的病情，诊断为玄冥神掌所伤，好奇心驱使他每天为无忌施针用药，并在闲暇时指点无忌一些医经炙术的知识，无忌学医的心愿是修复常遇春的身体并治疗师叔的伤残，不觉中已在蝴蝶谷度过了两年的时光。

某日下午胡青牛自称染了天花，这时谷中纷纷有各门派的人前来求医，都手持一朵金花作为信物。无忌正劝说他们离谷，见纪晓芙带着女儿杨不悔来到，替她诊断之后使用桃仙（牙狼出）和五灵脂（毒蛇出）两味药材救治。纪晓芙的伤势好转，无忌开始治疗屋外的各派弟子，先到屋里向胡青牛请教，再然药僮对话，得知缺少桃仙、大黄和五味子（山猴出）三味药材，收集之后再与药僮对话，然后再去收集熊胆（灰熊出）、五灵脂和玉蜂蜜浆（灰熊出）三味药材，回来与药僮说话触发剧情。

晚上，无忌听到有人在屋外走动，跟踪过去，看到胡青牛给众人的食物下毒，无忌偷偷将毒药倒掉。第二天药僮将汤药熬好，到屋外给纪晓芙服下并说出胡青牛投毒之事，纪晓芙也将遇到金花婆婆的经过讲给无忌听。夜色降临，胡青牛终于说出他们夫妇与灵蛇岛主之间的恩怨，他的妻子王难姑逼不得已才在晚上投毒。

胡青牛服毒自尽，恰好金花婆婆赶到看到胡青牛死去的一幕，带着殷离失望地离开。王难姑道出解毒之法，无忌依法施为，果真救活了胡青牛，他们夫妻患难之后前嫌尽弃，决定一起离开蝴蝶谷避仇，无忌从两人手上得到《毒经》和《医经》。

在胡青牛夫妇离去后，金花婆婆去而复返，当她得知无忌就是谢逊的义子时，打算带着他和殷离一起回灵蛇岛，好慢慢套问谢逊的下落，这时灭绝师太赶来，金花婆婆自忖敌不过倚天剑，只得悻悻离开。

百草林中，灭绝师太向纪晓芙逼问失身之事，纪晓芙承认当年为杨逍所迫生下一女，但不肯遵命前去刺杀杨逍，灭绝师太大怒，挥掌击毙纪晓芙。纪在临终前将女儿杨不悔托付给无忌，嘱其将不悔送到杨逍的身边。

杨逍身在昆仑山坐忘峰，无忌也不知有几许路程。离开蝴蝶谷来到死亡废墟，到北边桥头找苏习之和詹春谈话，得知两人中毒颇深，于是找村南的郎中买到南星，为两人解青陀罗花之毒。两人带着无忌和不悔前往昆仑派。

■支线任务 01：善有善报

在死亡废墟村庄的郎中处买到人参，然后到西边找范峰、范子嫣说话，选择愿意给他一个人参。长大之后在濠洲城遇到武器商人范峰，张无忌可得"无名护手"。



第三回　当道时见中山狼　奇谋秘计梦一场

来到昆仑后无忌在殿外等候，詹春进去向师父何太冲解释了一番，得知五姑得到怪病便推荐无忌来医治，无忌查看了一下知是中了金银血蛇之毒。出铁琴居在庭院里打败一条毒蛇拿到灵脂兰和青陀罗花，练成醉蛇膏和驱虫药水。用药熏出金银血蛇，驱使它们吸出五姑体内的蛇毒。

■支线任务 02：解穴救人

在昆仑派为五姑解毒时，在庭院拿到灵脂兰和青陀罗花后，到后山遇到杨不悔采花，看到关琳琳和郭青被人点了穴道僵立在那里，这时选择解穴救人，两人只能说话身体仍动弹不得，听两人讲述昆仑派掌门的一些事情，再答应帮助他们完全解开穴道，从郭青手上拿到《四象掌秘籍》。

在无忌的治疗下五姑的病情很快痊愈，何太冲很是高兴设宴款待，无忌发现酒中被人下了毒药，这时班淑娴闯进来点了何太冲的穴道，然后逼无忌喝下一杯毒酒。无忌在不悔的搀扶下逃离了昆仑派，在山道何太冲夫妇由后面追上来灭口，杨逍现身将两人救下，无忌不禁喜出望外连忙让不悔叫爸爸。无忌说起纪晓芙死去的事，杨逍长叹一声领着不悔离开。无忌孤零零地往山谷深处行去，不觉迷失了方向，往前看到一只猴子被獒犬追逐，便出手与獒犬搏斗，这时空中传来清脆的女子叫声，无忌在重伤之下不省人事。

■支线任务 03：一诺千金

在昆仑山脚的城镇遇到为母求药的小孩廖胜先，无忌答应为其寻找千年雪莲和千年雪参。在灵蛇岛与谢逊相认之后，小时候开启这个任务的话，谢逊会主动送给无忌千年雪莲、千年雪参，回到昆仑山下城镇交给长大成人的廖胜先得到《黯然销魂掌秘籍》。

无忌在朱武连环庄醒来得知为朱九真所救，她的美貌使无忌暗生仰慕之意，心里盘算着如何能长相厮守。在庄里住了数日，已是大年初一，来到大厅听到朱九真和表哥卫壁的对话，跟他们来到庭院，听朱九真和卫壁的师妹武青婴吃醋吵架，不觉笑出声来。卫壁上前教训无忌，结果被打败。当朱九真和武青婴上前夹攻时，朱长龄现身维护无忌，并将众人训斥一顿。

在张无忌养伤期间，朱九真百般照料，朱长龄也格外亲切，将《一阳指秘籍》和《兰花拂穴手秘籍》传授给他。某天，无忌来到大厅，听到朱长龄在与姚清泉的对话，原来他们是爹爹的故识好友，此时有一名冒充的金毛狮王闯入山庄，为张无忌识破，在朱长龄的追问下，张无忌道出谢逊的下落并提议一起前往冰火岛迎接义父。

午夜，张无忌被朱九真点了穴道，待她走后无忌运动真气冲开穴道，一路尾随到大厅。

■支线任务 04：捉蛇

在无忌尾随朱九真时，在庭院与小凤说话得知后院有蛇出没，无忌答应帮忙捉蛇，这时被传送到森林地形，打死十条蛇之后回到庭院，从小凤手里拿到铁制手套。

连环庄的大厅里，张无忌意外听到朱长龄和武烈等人密谋去冰火岛夺屠龙刀，这才明白一切都是朱氏父女设下的圈套。冲到大厅打败朱长龄，逃出连环庄，在惊神峰山谷中漫无目的地奔跑，想起朱九真的虚情假意，心痛而懊悔，妈妈临终的话语又回响在了耳边。

第四回　剥极而复参九阳　青翼出没一笑扬

张无忌在朱长龄的追赶下跳下雪崖，朱也随之落在雪谷的石台上。无忌为躲避追杀，钻入一个石洞，穿过洞穴发现这里别具天地，气候温暖如春。到山谷角落，打败一只白熊王，在后面找到一只白猿，发现它的腹部似乎藏有异物，于是磨利石头为白猿开刀取出腹中物，原来猿腹所藏的竟是《九阳真经》，无忌于是在无聊岁月中修习书上的九阳神功，不觉间五年已过去，张无忌修炼成九阳神功，驱除体内的寒毒。

■支线任务 05：白猿报恩

在练成九阳神功后与白猿说话，跟着白猿



会山谷里挖到一个布包，里面有金织靴、象牙戒指、金钱500。

无忌神功练成，出谷与朱长龄对话发生打斗，朱再施诡计将无忌摔下山崖。无忌虽然大难不死，双腿的骨头却已折断，这时走来一位极丑陋的村姑儿蛛儿（殷离），施饼救饥，闲谈中无忌道出为连环庄的朱氏父女所害的经过。

这一天，蛛儿杀了朱九真为无忌报仇，被连环庄和昆仑派的人物追到山崖下，无忌暗里帮蛛儿击退了武烈和何太冲夫妇。随后峨嵋派的周芷若和丁敏君赶到，灭绝师太出手将无忌和蛛儿捉住。

随灭绝师太来到峨嵋派的集结地，原来六大门派正联手攻打明教光明顶，张无忌很是难过，不知要如何来休止这场战争才好。途中，他们捉获一群明教弟子意欲杀害，无忌上前与灭绝师太说话，要求放过明教一干诸人，灭绝师太则要无忌接下她三掌，结果无忌用九阳神功上的心法硬接了她的佛光普照，灭绝惊骇不已，率众愤然离去。

在舅舅殷野王出现后，无忌才知道蛛儿原来就是小时在蝴蝶谷遇到的殷离，当初金花婆婆身畔的小姑娘已经长大成人，只是由于练千蛛万毒手，容貌大异。当殷野王要惩治殷离时，无忌上前阻止，青翼蝠王出现，抓起殷离逃之夭夭，张无忌于是前往昆仑山谷寻找韦一笑。在沙漠中一路往西跑，陆续会遇到洪水、烈火、巨木等五行旗的弟子，不久布袋和尚说不得在身后出现，无忌被他装入乾坤袋中带到光明顶。

第五回　祸起萧墙破金汤　与子共穴相扶将

在光明顶大厅齐聚明教五散人与杨逍、韦一笑七人，议事时意见不和而比拚内力，结果为成昆的幻阴指偷袭得手，七人尽皆盘腿坐于地上显然受了极重的内伤。成昆得意忘形中，圆真说出了当年与阳顶天夫人私通之事，由秘道潜入光明顶的隐情。张无忌在乾坤袋中，气血澎湃正值生死玄关之际，成昆上前一掌击开破袋，恰好替无忌解围。追到光明顶南庭院，打败成昆，无忌一路往东院来到杨不悔的房间。

房间里杨不悔在教训小昭，无忌上前与不悔相认并让她去大厅照顾杨逍等人，再与小昭对话，得知不悔房里有密道入口。随小昭进入明教密道，成昆拉动开关将出路以巨石封闭。在练功室的石台上找到阳顶天夫妇的遗骸，在旁边拾到乾坤挪移大法以及阳顶天遗书，从遗书中了解阳顶天当年走火入魔的原因，并且得知若练成了乾坤大挪移，即可打开机关，推动石门而出。当下让小昭念上面的文字，无忌照着心法演练起来。

在练功房要破32间才能找到出路，每一间都有一个卦象和十道门，要根据卦爻来算出每一间的出口。“－ －”代表0，“—”由上至下分别代表1、2、4、8、16、32，将卦象六爻的总和算出来，假如得数是23，那么拆开成2+3得数是5，出口就是5号门，如果超出10，如3+9=12，依个位数看则是2号门。

32间的走法如左下表所列：

破了32间，来到一间大石室，使用乾坤大挪移的功力打开石门离开密道。在光明顶总坛看到六大派正在围攻明教，白眉鹰王殷天正已独力难支。

(一)右下:

卦							出口
1.讼	1	2	4	0	16	0	=5号门
2.姤	1	2	4	8	16	0	=4号门
3.困	0	2	4	0	16	0	=4号门
4.鼎	1	0	4	8	16	0	=1号门
5.解	0	0	4	0	16	0	=2号门
6.师	0	0	0	0	16	0	=7号门
7.井	0	2	0	8	16	0	=8号门
8.坎	0	2	0	0	16	0	=9号门

(二)上中

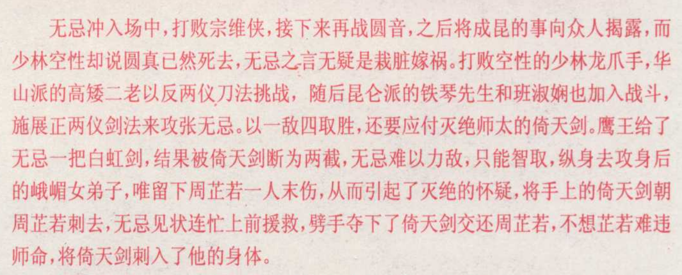
卦							出口
1.无妄	1	2	4	0	0	32	=2号门
2.同仁	1	2	4	8	0	32	=1号门
3.屯	0	2	0	0	0	32	=7号门
4.噬嗑	1	0	4	0	0	32	=0号门
5.复	0	0	0	0	0	32	=5号门
6.既济	0	2	0	8	0	32	=6号门
7.离	1	0	4	8	0	32	=9号门
8.明夷	0	0	0	8	0	32	=4号门

(三)上右

卦							出口
1.旅	1	0	4	8	0	0	=4号门
2.否	1	2	4	0	0	0	=7号门
3.蹇	0	2	0	8	0	0	=1号门
4.豫	0	0	0	0	0	32	=5号门
5.谦	0	0	0	8	0	0	=8号门
6.遯	1	2	4	8	0	0	=6号门
7.艮	1	0	0	8	0	0	=9号门
8.坤	0	0	0	0	0	0	=0号门

(四)上左

卦							出口
1.中孚	1	2	0	0	16	32	=6号门
2.大有	1	0	4	8	0	32	=9号门
3.小畜	1	2	0	8	16	32	=4号门
4.泰	0	0	0	8	16	32	=1号门
5.覆	1	2	4	0	16	32	=0号门
6.夬	0	2	4	8	16	32	=8号门
7.干	1	2	4	8	16	32	=9号门
8.归妹	0	0	4	0	16	32	=7号门



第六回　排难解纷当六强　群雄归心约三章

无忌冲入场中，打败宗维侠，接下来再战圆音，之后将成昆的事向众人揭露，而少林空性却说圆真已然死去，无忌之言无疑是栽赃嫁祸。打败空性的少林龙爪手，华山派的高矮二老以反两仪刀法挑战，随后昆仑派的铁琴先生和班淑娴也加入战斗，施展正两仪剑法来攻张无忌。以一敌四取胜，还要应付灭绝师太的倚天剑。鹰王给了无忌一把白虹剑，结果被倚天剑断为两截，无忌难以力敌，只能智取，纵身去攻身后的峨嵋女弟子，唯留下周芷若一人未伤，从而引起了灭绝的怀疑，将手上的倚天剑朝周芷若刺去，无忌见状连忙上前援救，劈手夺下了倚天剑交还周芷若，不想芷若难违师命，将倚天剑刺入了他的身体。

身受重伤的无忌继续接受各派挑战，殷梨亭这时出场，要杀杨逍，杨不悔阻住他，并说出杀害妈妈的是灭绝师太，殷梨亭得知真相心痛如绞，大踏步地离开光明顶。武当诸侠得知无忌的身份后，无限欢喜，六大派也惊服这位奇特少年的武功，而后各自下山。

无忌的伤势恢复得很快，这一天离开房间到光明厅找杨逍和韦一笑，忽闻空中传来哨声，明教弟子来报，说有很多帮派纠合在一起，攻上山来，无忌劝众人进入密道暂避，众人于是要举无忌为明教的新教主，否则不能从命。为了明教的存亡，无忌答应暂摄教主，当即传令下去明教弟子一率退入密道躲避，将光明顶上的屋舍也尽数烧掉。

在密道大石室与杨逍谈话，为了医治受伤的教众，无忌须炼制十份清心散，炼药的材料可到上面的练功房打得，清心散的配方是没药+南星+肉干，炼制十份交给杨逍。找白眉鹰王谈话要炼制烈火丹，配方是鹿茸+大蒜+月饼，完成后将药交给他，再次谈话可得到《鹰爪擒拿手秘籍》。最后找烈火旗旗主辛然得到收集药材的任务，打足3个生龙骨、8个桃仙、7个白芷交给他，这时再找杨逍谈话。

■支线任务06：捉拿叛徒

在明教密道完成三个药物任务后，找巨木旗主闻苍松交谈得知教内有下毒事件发生。在大石室左边找吴劲草和唐洋谈话，知道青翼蝠王追踪可疑的人进入密道，这时进入暖之间的六号门密道回到阳顶天练功室。往左走到圣地迷宫入口遇到韦一笑被天、地、风、雷四人包围，无忌出手相助，制伏四人后得到成昆没死的消息。

■支线任务07：巨阙出土





醒来后身在朱武连环庄内，张无忌见到朱九真



无忌使用锋利的石块为白猿开刀取出腹中之物


无忌利用九阳神功的心法接下灭绝师太三掌 张无忌夺下灭绝师太的倚天剑交给芷若

在明教躲入密道后，到练功室调查阳顶天夫妇遗骸，这时小昭出现，两人朝着遗骸叩拜周围发生震动，无忌上前拿到一柄巨阙剑。

杨逍向无忌讲述有关小昭的事情，让他留意这位小姑娘的行动，接着明教众人重返光明顶。无忌在明教诸人面前立下三大教规，然后和大家商定一起前往海外冰火岛迎寻金毛狮王谢逊。



第七回 灵芙醉客绿柳庄 太极初传柔克刚

在光明顶山脚，发现殷梨亭为少林寺金刚指力所伤，四肢的筋脉寸断。无忌一行决定去少林查寻真相。在山脚城镇，受绿柳山庄之邀前往赴宴，结果诸人身中巨毒，无忌于是返回山庄求解药。在水仙阁找到赵敏，抢过解药后被她诱陷地牢之中。

■支线任务 08：四疯僧

绿柳山庄密道第一层左边可遇到一名元兵，再到第四层迷宫打四名番僧得到一把鬼头刀。

穿过几片迷宫在通道的尽头找到赵敏，黑暗中无忌使出百般解数，终于使她打开出口的开关。逃出地牢，赶往山脚城镇，看到一群蒙兵围困明教诸人，当无忌赶到后这些兵马居然平静地撤离，临走时，一名首领赠送给无忌一只黄金盒子，众人正要杀回绿柳山庄，即望到那边燃起了火光，原来一切都在赵敏的算计之中，众人无法也只好继续赶奔少林。

■支线任务 09：路见不平

少室山脚的城镇有四个丐帮弟子围住两名少林和尚，与和尚谈话并帮他们打败丐帮人物，取胜后回到城镇与和尚对话，他们约在山腰碰面。在万安寺大火后，返回这个城镇，再次遇到那四名丐帮弟子，打败他们后到少林山腰与和尚明法谈话，他请无忌把三寸断魂转交给丐帮，得到三寸断魂和汲水巾冠。这时到卢龙南镇，将三寸断魂交给执法长老，得到一件玄武袍。

来到少林山腰，遇到一知客僧，说长老闭关概不见客，无忌觉得情形可疑，率众硬闯少林，发现庙里到处有打斗的痕迹。在罗汉堂的塑像后，发现"先诛少林，再灭武当，惟我明教，武林称王"十六字，张无忌担心武当有难，决定前往报信。来到武当山下城镇，有元兵阻拦诸人上山，韦一笑留下来对付元兵。

■支线任务 10：清理门户

无忌和蝠王在武当山分手之后，武当山下城镇遇到毛启西、江红，然后再到武当山脚找两人打上一架，取胜后得到《虎爪绝户手秘笈》。

■支线任务 11：退隐侠士

在武当山下城镇遇到神秘剑客，对话后剑客消失身形，之后再到少林寺山下城镇、昆仑山下城镇又遇到他，最后在濠州城遇到，从他手上可得《独孤九剑剑谱》、紫薇软剑一把、紫薇草履、紫薇长衫。

■支线任务 12：封印之刀

无忌长大率明教去过少林后，在武当山下城镇与傅富桥谈话，得到寻找百辟宝刀的任务，到少林寺达摩堂内部神像右边的小宝塔附近找到百辟宝刀，回去找傅富桥可得青龙剑。

来到武当后山，找到道童清风，透露身份后换上道童的服装，跟俞岱岩来到后山小屋。这时少林的空相大师求见，出人意料地出手偷袭张三丰，张三丰一掌将空相击毙，自已也身受重伤。这时闻听魔教人马聚在山脚蠢蠢欲动，张三丰将所悟的一套太极拳和太极剑传给俞岱岩，张无忌冰雪聪明，默记于胸。

赵敏假冒张无忌，率手下攻到大殿前，这时明教的韦一笑、说不得、殷天正和杨逍也接连赶到，赵敏见明教高手云集，不宜强攻，便说要讨教武当武学，无忌上前替太师父御敌应战。击败三位高手后，赵敏在玄冥二老的保护下离开武当，无忌决定前往少林探查情报，伺机从赵敏手上夺取黑玉断续膏，并寻访宋远桥的下落。在离开武当时，与杨不悔进行一次深谈，得知她已爱上殷梨亭。

在少林山脚下城镇发现有巡逻的蒙古兵，在入口附近找蒙古枪兵说话，触发剧情，跟着他来到一处军营，杀掉百夫长得到黑玉断续膏。回武当将药膏给俞岱岩敷上，结果在晚上发生中毒症状，张无忌诊出是七虫七花膏之毒。这时赵敏来到武当，要无忌答应她三件事，然后才肯说出解毒方法。利用金盒和珠花里的解药，治好殷梨亭和余岱岩的宿疾，这时朱元璋与徐达报讯说六大派被囚车运往大都，关押在城南的万安寺的塔楼里，无忌于是率众人赶往大都。

■支线任务 13：洪武野心

在俞殷二人痊愈后，前往大都城之前往汉水渡口南遇到反元义军刘淼炎、马麒、尤鲑，对话后再到蝴蝶谷口找徐达和朱元璋，跟朱元璋对话后得到阴阳袍。

■支线任务 14：为民除害

在火烧万安寺前，到大都西城跟商人蔡生丰交谈，之后到万安寺迷宫十六楼打败元军千夫长，回去找蔡生丰对话，得到獭尾龟背银带。

■支线任务 15：打猎

无忌离开光明顶后，在大都城东的药铺与药店大夫对话，选择愿意帮忙，药店大夫要无忌猎捕到大都城附近特有的毒蛇、雪原的狼、和汉水渡口附近的熊身上打药材，分别得到20支灵芝、15支何首乌、和10朵醉仙灵芙，找齐之后回去找老板得到活血丹、孔雀胆。

■支线任务 16：捉迷藏

在大都城东找小助子说话，小助子会要求帮助他找到玩捉迷藏的六个人。文子在大都北城，莹子在大都北城，小斌在大都东城，小宴在大都西城，小宝在大都南城，沅沅在大都南城。将所有的人找到后，回到大都东城找小助子得到收魂丹。

■支线任务 17：六合高人

在大都城南找到六合高人，对话有三个选项：给他1000两没有事情发生。给他3000两，这位高人约定与无忌在跟太极有关系的地方见面，之后去武当山腰遇到六合老人，得到《大风云飞掌秘笈》。给他5000两同样会约定在跟太极有关系的地方见面，之后到武当山山脚遇到他，再去昆仑山腰找他得到《灭剑秘笈》、《飘雪穿云


张无忌逼迫赵敏开启出口的机关 赵敏冒充明教扬言要讨教武当派的绝学



赵敏要无忌答应向谢逊借阅那把屠龙刀。　杀入万安寺救援被困的六大派高手。

掌秘笈》和《大风云飞掌秘笈》。

■ **支线任务 18：西域商人**

在大都城北会找到一位西域商人，交谈后可用蒙古大刀和辟邪项炼交换《满天花雨秘笈》。第二次在港口找到他，用太极剑、清风冠、五行靴、正气袍和 10 个虎骨可交换到《宝刀飞燕》。第三次在昆仑山下的城镇遇到他，用紫薇草履和紫薇长衫可换到白凤玉冠。

第八回　俊貌玉面甘毁伤　举火燎天何煌煌

众人在大都城的喜来客栈休息，在晚上无忌发觉有人潜入，忙和杨逍、韦一笑一起追到城外，打败苦头陀，才知他就是百般寻找的光明右使范遥，当初的英俊男子如今已面目全非。范遥道出六大派均中了十香软筋散之毒，半点功力也不能使出，于是打算让范遥从玄冥二老身上入手，盗得十香软筋散的解药来解救众人。回客栈遇到赵敏，两人共酌对饮，无忌答应此事完毕之后，一起去冰火岛迎接义父。赵敏离开后，万安寺方向发出烟花暗号，连忙动身赶往万安寺接应，遇到范遥后得知已拿到十香软筋散的解药。

到万安寺第六层的大厢房救出何太冲夫妇、八楼救华山派的高矮老者、十楼解救崆峒派、十二楼救少林派、十四楼救武当派、十六楼找到峨嵋派。灭绝师太将掌门之位传给周芷若，无忌骗灭绝师太服下解药，这时鹿杖客和鹤笔翁赶到，三人一起逃出，到达万安寺塔顶。玄冥二老赶到。灭绝师太被二老杀死，张无忌对抗追上来的二老，让周芷若先行离开。

在打败玄冥二老后张无忌顺利地逃出火海。经过此番遭遇，六派与明教之间恩仇尽泯，立志一起驱除鞑虏重整河山。与六大派的人分手后，无忌回到喜来客栈找赵敏商量出海之事。

■ **支线任务 19：仗义行侠**

在万安寺大火后，到大都西城的武器店买紫檀木剑，再跟老板对话，他要求张无忌帮忙，然后张无忌到大都东城找书生常尚穗，他说要到汉水渡口跟少林寺范围交界的河岸找回老板被劫的货物，到河岸地形打败特定的十位山贼之后，山贼王会在河岸地形出现，打败山贼王后拿到被抢的货物，回大都西城找武器店老板，得到疾风刃，如赵敏在队中，赵敏交给张无忌《玄虚刀法》。

第九回　恩断义绝紫衫王　四女同舟何所望

用赵敏的倚天剑斩断小昭身上的玄铁索链，这时听到峨嵋派的联络哨声，在大都城南遇到峨嵋派的丁敏君正在为难周芷若，逼其交出掌门信物。正在争执时，金花婆婆赶到，得知灭绝师太已死，旧恨难雪，声称要杀死所有的峨嵋弟子。为了保全大家的性命，周芷若答应随她前往灵蛇岛。赵敏分析金花婆婆的言辞，觉得她有可能要前往冰火岛找谢逊借刀，于是和无忌商量追踪过去，或许能解除谢逊的危难。接着完成大都城的一些支线任务后，由城南穿过战场地图到濠州城，继续往东南边走到达港口。

■ **支线任务 20：恩爱情侣**

如果小时候曾完成解穴救人任务，长大后赵敏在队伍中，到濠洲城找关琳琳或是郭青谈话得到虎豹龙蛇丹。



在港口，赵敏吩咐手下扮作梢公和水手，将一艘战船改装为渔船，静候金花婆婆到来。金花婆婆、殷离和周芷若上船后，发现她们去的竟然不是冰火岛，而是驶往灵蛇岛的方向，推测谢逊已在灵蛇岛上。离开船舱到甲板探看金花婆婆，然后回船舱与赵敏说话。

大船靠在了灵蛇岛岸边，来到山顶屋前，看到谢逊出手击败丐帮陈友谅等人，金花婆婆上前要借用屠龙刀来打峨嵋派，谢逊未允，金花婆婆动手抢夺，被现身的无忌阻住。这时波斯总教的三使带着圣火令赶到，要谢逊杀掉金花婆婆，谢逊断然拒绝。张无忌打败三使后，众人退到岸边，乘大船离开灵蛇岛。

在船上无忌替赵敏和殷离治疗伤势，并和谢逊父子相认，这时波斯总教的船只追至，声声炮火炸响。无忌忙到后舱拖着芷若离开。就在危难时刻，海面浮起一片大雾，众人暂时摆脱了追兵，殷离在梦里说出了少女心事，而谢逊则描述着紫衫龙王的美貌与风韵。



不觉有波斯兵攀到大船之上，无忌来到甲板活捉常胜王，然后开始与波斯人谈判，要求放过紫衫龙王黛绮丝。回到船上后发现船尾被放置了炸药，为了使众人逃生，小昭顺应母亲的建议，答应前往波斯担任明教总教主，船舱里张无忌和小昭知道从此天涯永隔，惨淡地依依惜别。

第十回　刀剑齐失人云亡　冤蒙不白愁欲狂

小昭远赴波斯，张无忌等人的大船在海上漫无目的的飘流，最后抵达一座荒岛。在岛上众人暂作休息，等天亮再为殷离寻找疗伤的草药。无忌醒来时发现赵敏不见踪影，倚天剑和屠龙刀也不翼而飞，殷离的脸上布满刀伤更加狞狰，由于伤重而死去。无忌和谢逊均被下了十香软筋散，无忌断定为赵敏所为，对之痛恨入骨。

小昭越洋远去，表妹也阴阳两隔，数日来无忌的内心承受沉重的打击。在海岛上的日子里周芷若对无忌细心照料，在谢逊的主持下两人订下婚约，正如当年冰火岛上无忌爹娘的情形一样。数月之后有元兵的战船来接应，无忌和谢逊上船后将元兵屠杀，悄悄地飘流到辽东海岸登陆并将船只烧毁。

在港口，与谢逊和周芷若分头行动，穿过雪原到安平镇，在客栈门口找店小二，得知谢逊和周芷若被丐帮人物带走了。往城镇的东南找到弥勒庙，那里正召开丐帮大会，丐帮在陈友谅的挑拨下视明教者仇敌。这时赵敏步入破庙被丐帮围攻，无忌见状不妙连忙现身救援。

等丐帮的人散出破庙，两人又返回破庙大殿并藏身在大鼓之中，偷听到宋青书和陈友谅的对话，得知他被陈友谅所利用，要去武当给张三丰和诸侠下毒。丐帮的人离开后，无忌斥责赵敏盗走刀剑并杀害殷离之事，赵敏矢口否认，说要与谢逊当面对质。

■ **支线任务 21：武当秘药**

丐帮大会后到安平镇找药店老板谈话，老板要张无忌去找续心散，拿到续心散之后再去找老板可得到君子剑和淑女剑。蛤粉＋防风＋鸡蛋＝镇风丸；大蒜＋鹿茸＋月饼＝烈火丹；镇风丸＋烈火丹＝续心散。



在大船上与波斯明教的人马发生冲突　黄衫女子揭穿冒充的史火龙。

离开破庙后，无忌前往武当通知各位前辈小心提防。于是离开安平镇往西到雪原，在东北雪岭两人进入山洞休息，这时听到外面传来马蹄声，进来的诸人正是武当群侠，不料在山洞深处找到莫声谷师叔的尸体，为了证明无忌的清白，赵敏跑出山洞，被诸侠追落雪崖。山洞里，无忌将莫七叔的尸体藏好，出去后在崖下找到赵敏，这时武当诸侠已追到近前，无忌怕误会更深，只好以裘皮遮面与诸侠交手，结果张松溪在打斗中扯下了无忌的裘皮，无忌知道已无从辩解，只好出手点了诸人的穴道。

无忌将四人藏于石后，正好宋青书、陈有谅与丐帮中人赶来，从谈话中武当诸侠得知莫声谷的真正死因，并得知周芷若和谢逊目前在卢龙镇，受困于丐帮分舵。武当四侠安葬了莫声谷返回到武当山，无忌担心周芷若和谢逊，便将赵敏留在旅馆，只身前往卢龙镇救援。

■支线任务22：救人如救火

得知莫声谷的死因后武当四侠离开，这时回到东北雪岭遇到连管家、马夫老宋，帮助他们可拿到两颗还魂丹，再到大都城的客栈将药交给神女秀莲得到灵芝和人参。

■支线任务23：传家项链

火烧万安寺后在卢龙北镇找王家康，他求张无忌找回一条家传项链。从卢龙被镇出发的第七张平地村庄地形地图，打败山贼头目取得家传项链。将项链交还给王家康得到宝石项链、天龙麟甲。

第十一回 箫长琴短衣流黄 新妇素手裂红裳

在卢龙南镇的东南院子就是丐帮分舵，无忌发现里面正在开会，于是化妆为丐帮弟子进去确认，得知谢逊和周芷若确实困于丐帮，于是换好明教教主的服饰正式出面要人。来到丐帮分舵，找到周芷若，但谢逊已不在了。就在周芷若在无忌怀中昏倒的时候，陈友谅率众来攻，结果无忌制住了丐帮帮主史火龙，而陈友谅则捉到了周芷若，就在双方僵持不下时，一位黄衫女子随着琴箫声飘然而至。

黄衫女子拆穿了假冒帮主的骗局，陈友谅见事情败露溜之乎也，韩山童之子韩林儿被释放，丐帮与明教的仇恨就此消弥。无忌见谢逊已不在此地，决定前往濠州与杨逍等人会合再定行止。

■支线任务24：黄衫女子

丐帮卢龙镇分舵的丐帮大会结束后，到卢龙镇北找八袋长老张独正，得知那位黄衫女子在安平镇外的弥勒佛庙，这时张无忌前往弥勒佛庙找到黄衫女子可得到《降龙十八掌秘笈》和《打狗棒秘笈》。

将周芷若留在明教濠州分舵，张无忌只身往大都打听谢逊的下落，不觉步入喜来客栈，这个曾经和赵敏邀约对饮的地方，使无忌的心中对赵敏产生难以割舍的留恋。忽然眼前一亮，看到赵敏赫然坐在桌前，对面还摆有一副碗筷。两人聊起别后情形，谈兴正酣，无忌听到传来的一声冷笑，知道那是周芷若的声音，举步正待追去，却被赵敏紧紧搂住，温柔地吻住他的嘴唇。

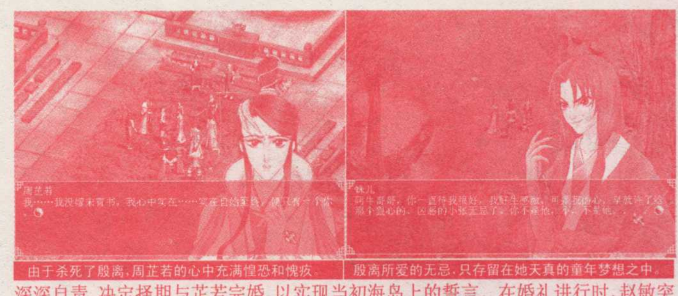
赵敏离去后。无忌回到住处，发现周芷若寻死，幸得韩林儿救下一命。无忌为此深深自责，决定择期与芷若完婚，以实现当初海岛上的誓言。在婚礼进行时，赵敏突然闯进，并给无忌看了一样手中的物事，要他暂时不要结婚，无忌只得追随而去。周芷若为此羞愤难当，宣布从此与无忌恩断义绝，势不两立。





无忌和芷若成亲的日子，赵敏前来阻止。

在屠狮大会上群雄要举行擂台赛以决出武林至尊。



由于杀死了殷离，周芷若的心中充满惶恐和愧疚。

殷离所爱的无忌，只存留在她天真的童年梦想之中。







无忌在卢龙镇找到赵敏，两人商量后打算前去找成昆营救谢逊，不想在路上遇到了赵敏碍事的兄长王保保，打败神州八骑和王保保之后，玄冥二老又接踵赶到，两人奋力拚杀夺路而逃，在前方遇到赵敏的父亲汝阳王，赵敏志坚意决宁死也不肯回去，汝阳王被逼得无奈只得放行。

第十二回 屠狮有会孰为殃 天矫三松郁青苍

无忌和赵敏来到少林寺山脚城镇，找易三娘和杜百当谈话可找到进入少林寺的机会。

■支线任务25：真武七截阵

遇到王保保和汝阳王之后，在少林寺山下城镇遇到武当道长孙桓真，得知张三丰要无忌回武当一趟，于是前往武当找张三丰，在紫霄殿内殿接受"真武七截阵"的试炼，在沼泽挑战武当四侠，最后到武当山后山找张三丰拿宝刀麒麟。

作为杂役潜入少林寺，安顿下来后张无忌开始在寺里打听谢逊的消息。由大雄宝殿外的院落往左走到达摩堂，听里面空闻空智和圆真在说话，少林寺将在端午节举办屠狮大会，谈话之后张无忌决定跟随圆真找到关押谢逊的地方。

■支线任务26：切磋武学

在少林寺调查谢逊下落时，在后院的藏经阁进出十次，会出现慧空的对话，选择"留下不走"触发战斗，分别打败慧空和达摩院主持，得到达摩棍和《大力金刚掌秘笈》。

■支线任务27：寻找失物

在少林找寻谢逊的时候，张无忌到少林寺东厢房跟小和尚智圆说话，智圆请张无忌帮他找寻紫檀念珠，在藏经阁一楼柱子底下找到后到大雄宝殿后院交给小和尚，智圆送给张无忌降龙棒。

由大雄宝殿往后院到枯禅林，远远听到呼叱打斗之声，原来昆仑派的何太冲夫妇前来劫持谢逊，结果被守卫的三神僧击败。何夫妇离开后，圆真开始与三神僧对话，同时劝说关押在地牢的谢逊交出屠龙刀。



圆真离去后，无忌上前与三神僧见面，并且表明身份和立场，不想三神僧与明教均有很深的过节，大战在所难免。比斗中无忌饶幸取胜，将成昆的种种作为向三神僧讲述一遍。不久各派的人马杀到，在混乱中无忌要救谢逊逃出，谢逊却打算留在此地，跟随三位神僧参悟佛法，以赎当年所造罪业。

来到少林山脚找到赵敏，在镇上发现易三娘一家遇害，这时空中出现明教五行旗的联络烟花，在镇北遇到厚土旗旗主颜垣，得知





明教的人马已准备参加端午节的少林屠狮大会，于是两人返回少林寺准备伺机救出谢逊。

由大雄宝殿后院往西北方走，找到会场，丐帮到达后向少林质问前任帮主史火龙被害一事，在执法长老要说出凶手名字时，被暗器杀死。随后峨嵋派赶到会场，无忌向周芷若解释当初逃婚之事，周芷若却冷傲如霜，当众宣布已与宋青书结为夫妻，让无忌自重。无忌闻言大惊。

赵敏心思缜密，早已猜破成昆所布的陷阱，为了避免自相残杀，与会的各派英雄开始擂台比武来决定武林至尊，再由选出来的武林至尊决定谢逊的生死。在擂台战中，无忌连败神秘剑客和山贼王，后来宋青书杀掉两位丐帮长老，俞莲舟为清理门户差点杀掉宋青书，接下来周芷若出场打败殷梨亭，看到她狠毒的招式欲致殷梨亭于死地，无忌连忙上前救应，结果被她的九阴白骨爪打伤。为了遵守当初海岛上的誓言，无忌存心退让，使周芷若得到武林至尊的名号。

第十三回 秘笈兵书此中藏 不识张郎是张郎



几个时辰后无忌功力恢复如初，到西厢房为宋青书疗伤，同时央求周芷若救下谢逊的性命，周芷若却态度冷漠的将无忌赶了出来。天亮后赶到枯禅林，无忌和周芷若联袂迎战少林三神僧，在无忌与神僧比拚内力的时候，周芷若救出谢逊作势欲杀，结果被赶来到黄衫女子救下。

无忌与三神僧战平，谢逊交由无忌处置，这时谢逊认出躲在人群中的成昆，恶战中成昆被打成两眼全盲，并被七伤拳散去全身的武功，谢逊甘受在场群雄的报复和羞辱，决定随三神僧悟佛修道，再不过问武林江湖之事。

离开西厢房，到大雄宝殿找张松溪，得知元兵已将少林寺团团围住，无忌率领群雄开始作战。在解救峨嵋诸人时，在宋青书的身上发现断成两截的屠龙刀和倚天剑，于是让烈火旗主辛然将断剑断刀接续如初。无忌想起谢逊曾说过的话语，于是和赵敏一起返回到枯禅林的地牢，在石壁上找到谢逊留下的图画，将当初海岛上所发生的一切解析清楚，原来杀死表妹，在食物中下毒的人正是周芷若。就在无忌和赵敏谈话时，周芷若仓皇逃进枯禅林，身后追赶的是玄冥二老，无忌上前打退二老，却不见了周芷若的身影，只好和赵敏一起返回到少林寺。

在庭院里，赵敏将《武穆遗书》和《九阴真经》交给无忌，说是方才从周芷若身上偷来的，原来这两本经书就是倚天剑和屠龙刀所藏的秘密。无忌熟读《武穆遗书》，利用上面的兵法大破元兵，在大殿前无忌将《武穆遗书》赠给徐达，并嘱其继承武穆遗志，驱逐鞑虏。

来到大殿，听峨嵋派弟子讲述周芷若和宋青书之事，原来两人结为夫妻云云只是周芷若的气话，这时芷若神色慌张地跑出房间，说是撞见了索命鬼魂，并承认当初在海岛下毒杀人。

赵敏离开大殿后，无忌随后往山下追去，在途中似乎看到熟悉的影子，怀疑那是表妹殷离，只是追到山亭就不见了踪影。回到寺中的罗汉堂，看到少林僧人正在做法事，周芷若也身在其中，这时殷离出现将周芷若吓得呼叫起来。

张无忌知道她并不是什么鬼魂，而是殷离本人，于是离开了罗汉堂和周芷若一起朝枯禅林追去。在林中日色将暮，周芷若将心事向无忌一一诉说，女儿情状意态犹怜，无忌思量诸女之中哪个才是最爱时，一时间竟彷徨无措不知该如何选择?在许久之后，无忌终于承认自己爱赵敏更多一些，树丛中藏身的赵敏听到无忌的真情流露，自是万分欢喜。这时殷离现身道出劫后逃生的经过，只是她爱的无忌只存在童年的梦想之中，在斜风树影中怅怅地下山而去。

张无忌将明教教主之位传给杨逍，携了赵敏和周芷若悄然隐居，从此再不过问江湖中事……■

附：七残剑收集任务

在剧情发展到六大派围攻光明顶之后，张无忌回到武当山脚的万平镇，在当初关押他的院落里找残剑人可开启收集残剑的任务。游戏中的残剑共有七把，在得到七把残剑之后，在找残剑人之前进入进入死亡废墟，这时死亡废墟布满金、火、木、土、水骷髅和金、火、木、土、水五骷髅王，打败所有的骷髅王之后，得到骷髅戒指、鬼神战靴。把收集到的七把残剑交给残剑人，无忌会得到天枢、天璇、天机、天权、玉衡、开阳、瑶光等七把宝剑。七残剑的收集有的具有时间限制，有的则贯穿游戏的始终，这个任务完成起来比较复杂，完成的步骤大致如下：

①商人万吉（残剑瑶光）

在汉水南渡口遇到商人万吉，交易对话选择愿意，得到残剑瑶光，继续交易可得小还丹、玄冰散、袖剑。

②废墟骷髅（残剑天枢）

开启残剑任务后到死亡废墟找紫薇对话，得到森林废墟有骷髅出没的情报，在第四张森林废墟地图会找到嗜血木骷髅，打败嗜血木骷髅后再到第二张森林废墟地图打败木骷髅王得到残剑天枢。

③岩地异象（残剑天璇）

在开启残剑任务后，并且身上至少有一把残剑时，到武当山下城镇找曹公寿或是卢龙南镇找弓任廷，支付1000两会开启岩地异象任务，从卢龙镇出发第五张、从武当山城镇出发第四张乱石地形地图会遇到嗜血火骷髅，打败他之后火骷髅王会在下一地图出现，打败火骷髅王得到残剑天璇。

④大漠奇遇（残剑天权）

开启残剑任务后，在光明顶山脚下遇到辛志雄父子，听说大漠有诡异的事发生。进入大漠之后遇到土骷髅，从光明顶山脚进入大漠的第十一张大漠地图打败嗜血骷髅，此时从光明顶山脚进入大漠的第二张大漠地图找到土骷髅王，打败土骷髅王得到残剑天权。

⑤元兵兄弟（残剑天玑）

进入万安寺迷宫，在第二层右侧看范遥正要杀一名元兵，张无忌制止范遥与之对话，从他手上拿到一枚琉璃戒指。再到迷宫第九层中间附近看到范遥抓住一位元弩兵，将戒指交给弩兵并给他3500两，得到宝藏的情报。再到十四楼南边楼梯处窗户找到残剑天玑。

⑥野地鬼魅（残剑玉衡）

开启残剑任务，并且身上至少有两把残剑，到少林寺山下城镇遇到白巽或在大都城北城遇到黄彪，对话中听到有关骷髅的情报，进入警戒区域遇上金骷髅，从少林寺出发第六张地图、从大都城北城出发第五张警戒区域地图遇到嗜血金骷髅，打败之后到从少林寺出发第三张地图、从大都城北城出发第8张警戒区域地图打金骷髅王得到残剑玉衡。

⑦骷髅为乱（残剑开阳）

开启残剑任务并且身上至少有四把残剑，到汉水渡口北找韦肇仁，得到水骷髅出现的情报，进入河岸地形、河岸森林、河岸草原会遇上水骷髅兵，打败它们从少林寺出发的第一张河岸地形地图的嗜血水骷髅，然后到从武当山城镇出发的第一张河岸草原地图打败水骷髅王得到残剑开阳。■



第三话任务攻略

与莱伊特鲁说话，他请你直接到传送点去传送到优格诺斯南方军营，进入第三章。到达军营，寻找指挥官吉尔，他会派给你任务一。

■优格诺斯南方军营

任务一：消灭优格诺斯南方军营附近的余党

任务内容： 因奇袭作战而瓦解的魔物部队余党聚集在安德鲁雪镇东北方德多隆山麓，将敌人的余党消灭。

执行地点： 安德鲁雪镇东北方，德多隆山麓

从军营出来后，首先到达的是安德鲁雪镇东北方，而德多隆山麓的入口点在安德鲁雪镇东北方的右上方，这两张地图的怪物数量不少，建议分批清理，不要冲的太快，要特别注意的有为数不少的蝙蝠及骷髅，骷髅攻击比哥不林强一点，且数量很多，被围住很容易动弹不得，加上蝙蝠会一直施放各种属性的魔法攻击，如冰冻，闪电，火焰等，玩家的魔防和防御如不够高，可能会面临一直死亡的状态，所以建议慢慢清。

进入德多隆山麓后，最终目的是要清掉绿色及金色名称的头目，此张地图很大，怪物数量也多，建议在打斗之中先开启传送之阵，以备不时之需，在此处要特别注意，装备尽量为魔防高的装备，但也要注意耐久度，万一坏了，可能会瞬间阵亡。清完所有头目后，回去找吉尔复命。

任务二：取回神圣遗物"神圣之羽毛"

任务内容： 诺依尔教信仰的对象"白之天使亚尔提西亚"的神圣遗物"神圣羽毛"被夺走了。盗贼似乎往优格诺斯南方军营的西南方逃窜。

执行地点：安德鲁雪镇东北方，安德鲁雪镇，那兹尔之塔

任务奖赏： 可以使用试练之塔12楼的大仓库

吉尔会告诉你摩里司好象有事需要你帮忙，要你去找他。找到摩里司后，他会告诉你，"神圣之羽毛"被偷走，要你去找出来。多和他说话几次，他会给你一封信（玩家看不到的），接着到安德鲁雪镇东北方的左上方，会有一个通往安得鲁雪镇的门，进去后去找主教贝里尼，他给你进入那兹尔之塔的通行信（玩家看不到的），离开前别忘了开启传送门。接着再回到安德鲁雪镇东北方的左下方，找到那兹尔之塔的入口，进去后，和守门人说话，他会开启门让你进入。魔物从2楼才会开始出现，特别注意，遗迹里不能使用传送之阵，所以要特别注意自己的药物是否够用。从2楼到4楼的过程中，要小心混沌巫医，尽量将他们当为第一狙击目标，除非你的魔防够高或是职业是魔法师。到达5楼后，一开始会面对五个巫医，先解决他们和其它骷髅，接着会出现五个石人，一个一个解决会比较安全。石人的皮很厚，攻击力也很强，建议玩家可以使用弓箭进行游击战。打倒黑暗石人后，会得到"神圣之羽毛"，把他交回去给主教贝里尼。

■安德鲁雪镇

任务一：取回神圣遗物"天使之发"

任务内容： 发现白之天使亚尔提西亚的神圣遗物"天使之发"后，安德鲁雪镇教会的地下洞窟就被占领了。将"天使之发"取回！

执行地点： 安德鲁雪镇，主教贝里尼后方的教会地下洞窟

任务奖赏： 主教贝里尼会让你自己选择奖赏，奖赏内容是5项法术选一个或是50%的经验值。

地下洞窟地图不大，怪物也都是在前两个任务出现的那些怪物，玩家还是要特别小心蝙蝠，尤其是魔冰蝙蝠，被冻起来就麻烦了。这里的好处是可以使用传送之阵，最后玩家所要打倒的是和第2个任务一样的黑暗巨人，拿到"天使之发"就可以回去找主教了。

任务二：将贝里尼主教的报告书送达

任务内容： 从安德鲁雪镇的贝里尼主教那里取得了报告。将报告交给罗斯曼兹镇枢机卿帕西巴尔。从安德鲁雪镇往西走，越过刚格司瓦尔多后，再往西走，就能到达罗斯曼兹镇。

执行地点： 安德鲁雪镇西方，刚格司顿瓦尔多，罗斯曼兹镇东方

任务奖赏： 奖金50000

从安德鲁雪镇门口出发，到达安德鲁雪镇西方，往西方直线前进，在西南方发现进入刚格司顿瓦尔多入口。这段路上出现的怪物，数量远比前面来的多，地图又大，必须多一点耐心，记得随时开传送之阵来逃走，没有药就回程补充，不要硬撑，因为死掉要重新走来是很累的。过了刚格司顿瓦尔多入口后，这张地图上，要注意讨人厌的蜘蛛，很难缠。持续向西走会找到通往罗斯曼兹镇东方的入口，到了罗斯曼兹镇东方，往前直走会遇到一个石板地的部分，在那有盗贼之王和其它的盗贼们。击退他们后，再往前走到门口，和看门人说话，得知城墙在维修不能进入。打开传送之阵回去向贝里尼主教，他要你在镇上里找指挥官克隆霍姆，他会先给你另一个任务，这个任务会先暂停，所以建议各位玩家，可以先一直往前冲，不用急着清完地图上的敌人。

任务三：镇压心跳之遗迹

任务内容： 为了确保修理罗斯曼兹镇城墙所需的能源，必须攻下"鼓动遗迹"。从安

德鲁雪镇往西北走，到迪雅罗赛平原在往东就抵达龙脉之荒野，“鼓动遗迹”位于此处。

执行地点：安德鲁雪镇西方，迪雅罗赛平原，龙脉之荒野，鼓动遗迹

任务奖赏：经验值

和指挥官克隆霍姆说完话后，再次前往安德鲁雪镇西方。往北方前进，到达迪雅罗赛平原，这里地图很大，但其它地方可先不探索，除非要练级。不然可以先直接往东走，前往龙脉之荒野，在这里要小心，会出现像第二章的状况，有不少的猪会来冲撞玩家，小心不要被围，被围的话，建议使用斧头，因为斧头可以大量清除怪物，会比剑快。在龙之荒野脉找到心跳遗迹，在这里的怪物数量并不会很多，但还是要小心，这里的王是离子巨人，消灭他后回去找指挥官即可。

任务四：镇压配管设施

任务内容：将修理罗斯曼兹镇城墙所需的能源输送到罗斯曼兹镇的配管设备被魔物占据了。攻下配管设施！从安德鲁雪镇西朝北边走，可以到达迪雅罗赛平原，再往西走能到达迪雅罗赛湾，也就是拉得镇的正南方，配管设施就在此处。

执行地点：安德鲁雪镇西方，迪雅罗赛平原，迪雅罗塞湾，配管设施

任务奖赏：赏金 50000

和指挥官克隆霍姆说完话后，再次前往安德鲁雪镇西方，往北方前进，到达迪雅罗赛平原。这时可以把这里所有敌人清除，为后面做准备，乘机多赚一些经验值及好的防武具。接着再往西边，前往迪雅罗赛湾，一直走到地图的最底，找到一个机器设施，旁边有邪恶战士等着你，打倒他，就可以回去和指挥官领赏金了！领完赏金后，前往罗斯曼兹镇。

■罗斯曼兹镇

任务一：找出精灵战士队全灭的真相

任务内容：精灵战士队的精锐部队全部都被消灭了！找出事情的真相！

执行地点：罗斯曼兹镇

任务奖赏：赏金 50000

在镇上找到一位里姆涅亚斯，他位于镇上的东南方，找到他后，他会给你另一个任务。

任务二：晋见圣骑士莱刚

任务内容：居住在罗斯曼兹镇南方的莱刚之塔的圣骑士莱刚，或许有重要的敌情报。和他见面，并取得情报！

执行地点：罗斯曼兹镇，罗斯曼兹镇南方，莱刚之塔

任务奖赏：经验值

莱刚之塔的位置不是很好找，因为地图太大，敌人也多。从罗斯曼兹镇南方出来后，一直搜索东边，因为莱刚之塔的位置就在这里，小心讨人厌的弓箭手，它们攻击速度蛮快的，而且跑得又快，被敌人围时，要先清掉弓箭手，以策安全。找到莱刚之塔后，建议先开一个传送之镇，进去后，直接上传点，传送到 5 楼，找到莱刚，和他说话，会激活下面的任务，要等下面的任务也完成，此任务才会结束。

任务三：冲破莱刚之塔

任务内容：莱刚之塔被人从外面控制住了。只要将所有楼层全部攻下来，就能解除被控制的状态。将莱刚之塔的所有楼层攻下来。

执行地点：莱刚之塔 5 楼，莱刚之塔 1 楼

任务奖赏：经验值

进入莱刚之塔后，发现两个传送点。莱刚之塔采用单向传送，所以必须先做好准备在上楼，而且塔里不可以使用传送之阵，建议先在塔外开启一个传送之阵，万一不幸在塔中阵亡，可以利用塔外的传送之阵，直接回到莱刚之塔。其实里头敌人数量不多，只要带够药，加上小心应战，就可轻松过关。把怪清光后，会回到 1 楼，再回 5 楼找圣骑士莱刚就可以了！

任务四：取回神圣遗物“天使之指甲”

任务内容：白之天使亚尔提西亚的神圣遗物“天使之爪”似乎在龙之洞窟里。虽然龙依然在沉眠之中，不过依然要小心！取得神圣遗物“天使之爪”！龙之洞窟位于罗斯曼兹镇西南方的依尔巴那之森里。

执行地点：罗斯曼兹镇南方，依尔巴那之森，龙之洞窟

任务奖赏：奖金 50000

出了罗斯曼兹镇南方后，往南方一直走，看到一个通往依尔巴那之森的门，过去后是依尔巴那之森。那里出现的怪物和上一章地图差不多，一样要注意弓箭手。龙之洞窟的位置在传送门附近，只要先找到传送门，就可以看到龙之洞窟了，大概的位置在南方，进入龙之洞窟后会发现，这里除了弓箭手外，其余都是魔法型的，包括魔龙、圣龙在内，尤其是龙，他们三种魔法都会使用，非常危险，玩家的魔防最好能有一定程度，最好还能吃改变属性的药来帮忙，不然会打的蛮辛苦。敌人全部打倒后，中间的白色大宝箱会开启，神圣之爪就在这！

任务四：调查远古之遗迹

任务内容：大主教贾格尔似乎在远古遗迹里进行某种研究。前往远古遗迹调查！远古遗迹在依尔巴那之森北边的天祥之丘里。

执行地点：罗斯曼兹镇南方，依尔巴那之森，天翔之丘，远古遗迹

任务奖赏：奖金 50000

解完天使之指甲的任务后，在城里找到一位叫渥雷司的人，得知大主教贾格尔在远古遗迹进行研究，接着去找枢机卿帕西巴尔，他会交付任务，如果有开启依尔巴那之森的传送门，可以直接传送到那，然后往北走，会找到通往天祥之丘的门。穿过去后，在地图中间找到远古遗迹以及天祥之丘的传送门，记得先开启，和门口的守门人说话，被告知不能进去。再回去找枢机卿帕西巴尔，他会给你信，接着即可进去。在远古遗迹 1 楼，有三个蓝色机关要开，要把他们都点红色的，都完成后，建议先回镇上一趟，补充好药在前进至 2 楼。2 楼先清掉小兵，接着和恶魔骑士高尔决战，高尔非常难缠，会放出闪电，还会把玩家震开，攻击力也很高。打倒他后回去找枢机卿帕西巴尔。

任务五：取得解毒剂

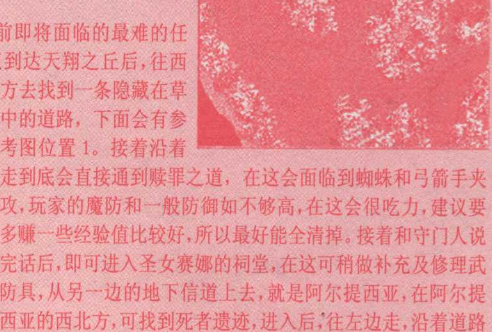
任务内容：枢机卿帕西巴尔被人下毒了。前往矮人之村彭赛取得解毒剂！出了罗斯曼兹镇往南走，就能抵达摩尔多那半岛，再往东走就是矮人之村彭赛了。

执行地点：罗斯曼兹镇南方，摩尔多那半岛，矮人之村彭赛，摩尔多那半岛，波尼诺洞窟

任务奖赏：经验值

枢机卿帕西巴尔在给你上一个任务的奖赏之后，和他说话，可他突然中毒。他的随从会要求你立刻到矮人之村彭赛拿解药。出了罗斯曼兹镇南方后，一直往南走到底，找到通往摩尔多那半岛的门，通过后到摩尔多那半岛。立刻往东走，不要急着清敌人，到了矮人之村，去找一位居民叫做多伦加，他要你去摩尔多那半岛南方的波尼诺洞窟，找波尼诺的果实才能制造解毒剂。这时可以开始清除魔物，要小心野猪骑士之王，在洞窟里会拿到波尼诺的果实，回去找多伦加，他给你解毒剂，接着就可以回去解毒了。

任务六：讨伐贾尔格

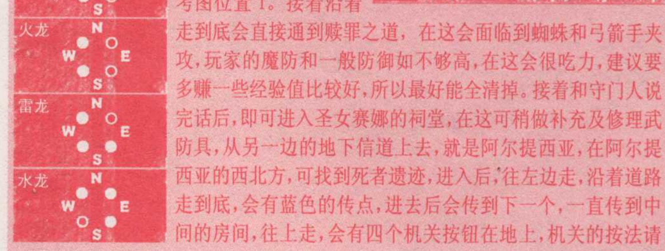


任务内容：一切幕后黑手贾尔格大主教，在阿尔提西亚的死者遗迹建造了一个根据地。可以穿过位于天翔之丘东方、断罪之道北方的圣女赛娜的祠堂，到达阿尔提西亚。讨伐贾尔格！

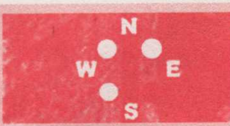
执行地点：天翔之丘，断罪之道，圣女赛娜的祠堂，阿尔提西亚，死者遗迹

任务奖赏：奖金 100000 和大仓库 IV 的使用权

这是玩家到目前即将面临的最难的任务，一开始利用传点到达天翔之丘后，往西方去找到一条隐藏在草中的道路，下面会有参考图位置 1。接着沿着走到底会直接通到赎罪之道，在这会面临到蜘蛛和弓箭手夹攻，玩家的魔防和一般防御如不够高，在这会很吃力，建议要多赚一些经验值比较好，所以最好能全清掉。接着和守门人说完话后，即可进入圣女赛娜的祠堂，在这可稍做补充及修理武防具，从另一边的地下信道上去，就是阿尔提西亚，在阿尔提西亚的西北方，可找到死者遗迹，进入后，往左边走，沿着道路走到底，会有蓝色的传点，进去后会传到下一个，一直传到中间的房间，往上走，会有四个机关按钮在地上，机关的按法请









看机关1的图。总共要打倒四只龙，往下一区的传点才会开，突破第一个机关后，会到死者遗迹西方，西方这部分的攻略方式是，玩家会看到4个入口，除了东方的入口最后在进去外，先往其它的入口走，传点开关的开法，请参考机关2的图。走到底各位有一只不同属性的恶魔骑士镇守，把他打倒，进入它们后方的传点，打开机关，让机关由蓝变红。最后，进入东方的入口，打倒门口的恶魔骑士，进入后面的传点，打开机关后，传往下一区的传点就开了，进入后，到达下一区是死者遗迹南方，南方区域的第一道门是锁起来的，玩家要打开西边的机关，机关的位置请参考机关图3。门打开后，玩家先往东边的信道前进，打倒三个恶魔骑士后，门会打开，里面有机关，打开后，往西边信道前进，会进入一个房间，里面有一只暗龙，暗龙皮很厚，魔法放起来也很痛，要小心应付。打倒它后，就可以前往下一区，到达死者遗迹北方后，把所有看到的怪物都清掉，前往最后决战点的房间就开了，做好最后的准备就可以上了，最后的魔王是恶魔贾尔格，清掉他之前，先把旁边的喽罗清光，他的攻击方式绝大部分属于魔法，不过近战的破坏力也很大，会有一番苦战。打倒他后，就可以回去找枢机卿帕西巴尔，第三章也到此结束。

神兵第四话任务攻略

与枢机卿帕西巴尔说话，第四章会开始。

■罗斯曼兹镇

任务一：取回神圣遗物“天使之记忆”

任务内容：白之天使亚尔提西亚的神圣遗物“天使之记忆”好象在古代研究所里。将神圣遗物交给罗斯曼兹镇的枢机卿帕西巴尔。古代研究所在通过了卡拉得镇西边的湖之迷宫的龙之森里。

执行地点：卡拉得镇西边，湖之迷宫，龙之森，古代研究所

任务奖赏：50000

与枢机卿帕西巴尔说话，他要你前往古代研究所寻找神圣遗物“天使之记忆”，卡拉得镇在迪雅罗赛湾的西北方，到了那里，可以从西门出去，就会到卡拉得镇西边，这里要非常注意巨人贾格依尔，因为被他围殴的话，可能当场会面临死亡的威胁。这里有三个怪物洞窟，统统要打坏，才能开启三道门。当门统统打开后，便可以通往湖之迷宫。到达湖之迷宫后，先向东走到底，利用狗打开机关，让机关由蓝变红，门就会开了。接下来第二道门，必须分别打开三个机关，那三个机关都会数秒，当秒数数完时会变成蓝色，都打开后，第二道门就开了。进去后会有地下信道，通过后会到湖的另一边。湖的另一边有第三道门，第三道门的解法是到东边去打倒金色的黑暗弧扁邪恶骑士，打倒后就可以开了。接着往北走，在前往龙之森之前，记得要先开位于东北方的传送点，在进入龙之森，先往东北走，打坏了怪物洞窟，就往西边去，会有一道门打开，里头会有一只龙，打倒后，往东边去。打倒另一只龙后，再往西边去。另一道门里还有一只龙，最后往北边去，里头有三只龙，最好能各个击破，不然会非常吃力。打倒后，就可以传到龙之森的中间小岛，看到古代研究所的入口，进去后，往北前进到底，西边有一个房间，有三个机关，由南往北算，第一个和第三个打开，另一边就开了，一直走到有门的地方，第一间可以直接打开，进去后到底会有一个机关打开，再回到刚刚门边。出了门往北前进，会看到另一个门打开了，进去，走到底后，会发现上面的门打不开。往南走，会有一个房间，进去打开另一个机关，上面的门就会开，进去后，把门关上，然后往上走，会看到另一边的门开了。进去后，到底会看到黑暗弧扁邪恶骑士，打倒他后回去找枢机卿帕西巴尔。

任务二：将神圣遗物交给圣女赛那

任务内容：白之天使亚尔提西亚和圣女赛那好象有什么特别的关系。将白之天使亚尔提西亚的神圣遗物交给圣女赛那。

执行地点：圣女的祠堂

将所有收集到的神圣遗物，透过传送点，来到圣女的祠堂，把东西交给赛那。

■圣女的祠堂

任务一：取得蓝、绿光球

任务内容：要进入海佩里翁，好象必须要有五个光球。总之先听从白之天使亚尔提西亚的建议，在贝尔尼村附近寻找蓝光球及绿光球。

首先必须先到达贝尔尼村，位于湖之迷宫的西边。到达之后往南边去，会到达卡伍得湿地。这里有一道门，必须先把东边和西边的黄色机关打开至蓝色状态，这样中间的门就会开了。接着走到西南方和东南方破坏两个怪物洞窟，中间的门也就开了，打倒中间的金色头目黑暗巨人恶魔，就可以打开下面的门。打开后，通往卡修格尔遗迹的门还没开，在到东边和西边在打开两个黄色机关，进入卡修格尔遗迹。进去后，这里的机关很简单，就是把所有房间的机关全打开，最后会开启中间房间。进去打倒烈焰巨人恶魔，拿到绿光球。而蓝光球的位置在贝尔尼村西方的废墟洞窟，要注意，被毒蝎攻击时，先去清掉旁边的魂魄，不然，会尝到被秒杀的命运。进入废墟洞窟后，先打开入口的机关，接着往西南方走过去，进去一个房间，地上会有蓝色机关，把它变成红色，会发现入口被关起来。这时打开传送点，回到村子，再从外面重新进废墟一次，就可以打开所有机关。前往2楼，在2楼南方，有一条弯弯曲曲的铁栏杆围成的信道，每打开一个机关，会开启另一个门让你开别的机关，全打开就可以前往最上面的房间，打倒那边的头目就可以拿到蓝光球了。但要特别注意，如果魔防不够高，在这里死个好几次都有可能，因为魔法是从四面八方过来，所以闪躲技术要好，万一被冰冻或是石化，可能就会当场死亡，最好能结伴一起冒险。两个光球都拿到后，去找赛那就可以了。

任务二：取得红光球

任务内容：白之天使亚尔提西亚赋予我们为了前往海佩里翁的最后试炼。在贝尔尼村的塔取得红光球。

在找到蓝光球和绿光球后，回去找赛那，这时白之天使亚尔提西亚会告诉你，要你去贝尔尼村上面的塔取回红光球，再进入塔后，不可以使用传送之阵，请多加小心，在塔的二楼并不危险，可是进入三楼后，建议在打近战的敌人之前，先把魂魄都解决掉会比较安全。接着只要慢慢推进至五楼，打倒幻影变种恶魔就可以拿到红光球了。回去找赛那，他会要你去海佩里翁，要去海佩里翁的话，必须要先前往安特村，安特村的位置在下面的任务会说明。

■安特村

任务一：夺回退魔之遗迹

任务内容：因为魔力增强的缘故，安特村的魔人们感到相当痛苦。将退魔之遗迹加以镇压。退魔之遗迹在魔物之森北边的欧尔非海岸。

先说明如何前往安特村，首先先到天翔之丘，往北边走，会找到一道门，进去后，会是哥拉斯沙漠，再往北走，会到走向毁灭者之谷，往北找到一个地下信道，会通到死与黑暗的荒野，再往西走，就会到达安特村。进去后，找到加刚，他会给你这个任务，从安特村西方出去，直接往北方走，到欧非尔海岸，先开启东方西方各一个黄色机关，再开启北方两个机关，中间的门会开启。进去后，打倒烈焰蜥蜴，传点会开，进去传到欧非尔海岸的另一边，找到退魔之遗迹。进去后一直往西走，清完怪物后，回到中间四个门的房间，进去南方房间后，关上门，里面的门会打开。清完敌人后，在往北边去，也是进去后关上门，打倒烈焰蜥蜴，就可以回去找加刚。

任务二：前往哥利亚提之馆

任务内容：魔神的属下哥利亚提与城堡魔神的门之间或许有某种关连。找出位于海佩里翁某处的哥利亚提之馆。

一开始并不会接到这个任务，必须前往最后的遗迹，先穿过魔物之森后，往北走，会到达梦幻之道，继续往北走，会到终之森焉，打坏两个怪物洞窟。前进至遗迹门口，发现进不去，回到安特村，加刚会告诉你先去哥利亚提之馆。哥利提亚之馆位于哥利亚提之森。从魔物之森往南走到哥利提亚之森，往东边和西边打开两个黄色开关，通往哥利亚提之馆的门就会打开。进去后，把1到3楼的怪物打倒以及开关全打开，就可以到3楼的最后房间和哥利亚提作决战，他攻击速度非常快，建议有多死几遍的心理准备，最好能和同伴一起来。

任务三：打倒魔神迪格诺西司

任务内容：通往魔神城堡的道路已经打开了，今后要怎么做，都由你自己决定啦。■









【富甲天下Ⅳ 轻松制胜手册】

文/浪子韩柏

在文章之前，我想作为一个普通玩家向光谱致敬，不为其他，就因为在当今网络游戏铺天盖地的局面下，光谱还一如既往的致力于单机游戏的开发和引进汉化，屹立于网游狂涛中而不动摇，这份勇气和绝不放弃的决心，就令我们感到欣慰。

在猴年的春节过后，我们如约体验到了《富甲天下Ⅳ》，还是那熟悉的大富翁模式，还是那亲切的Q版大头娃娃般人物形象。不过这次和前作又有不同之作，所以在此要提醒各位同好。

本作和前作最大的区别就是：

一、计谋锦囊分成“行动时用”和“战斗时用”两种。

二、将三代的城市特产系统取消，引入建筑图系统。在城市里兴建设施，必须使用各种建筑图，达到不同的功效。

三、引入武将个人特技系统，使武将之间个性鲜明，特点突出，更有耐玩性。

综观整个游戏，只要娴熟的运用好这三大系统，攻城掠地、击败对手就是手到擒来。《富甲天下Ⅳ》不存在操作方面的任何问题，上手非常简单，无需操作指南说明。所以本攻略主要将围绕着这三大特征来说明，其他资料只做参考性罗列。



计谋运用说明

按照下面列表的顺序，这里只进行有侧重的点评。

1、在一般行动用计谋中，“以逸待劳”、“暗渡陈仓”等都是最受玩家欢迎的利己性计谋。这里主要说一些比较特殊的运用，我们知道，游戏到了后期，攻打敌城非常困难，即使有十倍的兵力都不一定可以攻克。这时，就要使用一些特殊手段。比如：当你发现，某敌城驻守武将很少（一般一个为好），当他和另外的电脑君主交战过后，主将的体力肯定会有所下降。这时你可以先走过去，运气好，就到了，即使走过了城市，再运用“暗渡陈仓”回走到此即可。与敌人进行单挑，运用“暗箭伤人”、“偷龙转凤”等，击毙敌主将，城市就成空城了，下一个回合，使用“以逸待劳”或“暗渡陈仓”即可占领。比起攻打来说，减少了N多士兵伤亡。但前提是准备好上述计策，然后进行一连串发动。

2、防御性计策必须佩带。“固若金汤”、“临危不乱”等常备身边，防止对手摧毁你的城池建筑或对你使用一些毒计。当然，要有侧重，敌人对你使用如减少城市人口、策反士兵、或者让你移动去某地这些一般性计谋的话，就不要随便用了，留着防御最毒的计策吧！

3、单挑中非常有效的计策是“暗箭伤人”，能大幅削减敌将体力。如敌将体力原本不高，你的武将的武力也不错，那你完全可以在5回合内通过这个计策将敌将砍死。因本作中单挑的基本原则是前5回合单挑双方不会认输逃跑，所以你只要在前5回合内将敌人体力减到0他就必死了。注意，单挑时斗气的增长速度和武将的智力有关，如武将智力大于150，只需4回合就能把斗气涨满，使出大绝招。因此文武双全的武将单挑很有优势。

4、另外，和单挑相关的辅助计策也都不错，最有用的当属“绕延时日”、“偷龙转凤”，是致敌人于死地的法宝。其他一些封锁敌人使用绝招、加快减慢斗气增长的计策也不错，买了留着可以提高单挑取胜几率。特别是“江郎才尽”，在你认为必须要赢得单挑胜利时先用，不然有可能因为敌人突然使用“偷龙转凤”或“暗箭伤人”等恐怖型计策而改变这个胜负格局，那时就晚了。

5、野战中比较好用的计策就是减少敌人士兵或恢复本方兵士的计策。如果是陆战，大家出的基本都是骑兵，林战和水战弓兵和步兵会较多。所以像“骑兵沐恩”、“步兵沐恩”和“弓兵沐恩”这样的计策在双方桥上对决完后用，可立刻改变胜负的局面。而减少对方士兵的计策应在对决前使用，效果也很不错。而“无所遁形”则是中看不中用，因为电脑开战很快，你的操作很难跟上，等你先点了计策再选了使用者，一来二去，至少你前排的士兵早就踏上陷阱完蛋了，实际效果大打折扣，所以不推荐。

6、攻城计策中，最恐怖的计策当属“反客为主”，虽然受到较大的限制，但只要招聘到刘禅、黄劭就好说了，所以中后期时，只要武将不缺，在聚闲庄碰到二人就立刻雇佣之，如果怕占用7个本队武将位置，先放到养生堂中。当你买到“反客为主”，再把其换出来，到时候，在大地图中直接使用，一定要选择敌人人口众多、建筑丰富的城市，这样不费一兵一卒，就直接把敌城揽为己有了，的确非常厉害！相比到后期攻城作战巨大的消耗，这个计策是最划算的了。除此以外，最有效的攻城计策有两个，一是“孟女哭城”，直接将城墙哭倒，第二个是“将士用命”，能让你的参战武将立刻使出吼叫绝技，直接大幅削减敌人的士兵。配合“将士用命”这个计策，你一定要派满3个武将参战，而且参战武将的三战中的相关属性、智力、武力越高越好。而都有吼叫绝技为上，比如关羽等。另外直接减少和增加攻城战中士兵的计策也还可以，但效果远没上两个计策好。最后提醒一点，还要留下至少一名武将在攻城战中用计，不然有计策无人施展就搞笑了。

计谋全表

锦囊种类	名　称	价格	效　果（及说明）
一般计谋	以逸待劳	1400	让主公原地停留一次（注：非常有效的停留计谋，用于重要设施的停留）
	瞒天过海	200	让主公可以多行动一次（注：多用来增加武将经验的计谋）
	无中生有	1000	祈求神明赏赐主公锦囊（注：实施武将智力越高，产生两个计谋的机率越大）
	虚张声势	600	利用舆论以增加主公的声望（注：多用来增加武将经验的计谋）
	福星高照	2600	一定回合内行动不受城池建物影响（注：防御性计谋，多用于遇到前方有众多危险地带时使用。）
	暗渡陈仓	2600	让主公自由移动到想去的地方（注：历代公认的最强的计谋）
	雪中送炭	1000	主公身无分文时，可凭空获得5000两（注：早期救命，自动启动，后期富裕则毫无用处的计谋，比较鸡肋。）
	泽被苍生	600	一定回合内经过之所有城池人口上升（注：需谨慎使用计谋，对敌我均有效。）
	瘟神附体	600	一定回合内经过之所有城池人口下降（注：需谨慎使用计谋，对敌我均有效。）
	回光返照	600	恢复一名武将的体力（注：非常有效的恢复性计谋）
	六畜兴旺	1800	增加城池的人口（注：有利于我方的增加性计谋）
	草木皆兵	1000	增加我方城池的士兵（注：有利于我方的增加性计谋）
	乐不思蜀	2200	使敌人数回合不能行动（注：非常厉害的陷害型计谋，可使敌人数回合无法行动。）
	固步自封	1800	让敌人原地停留一次（注：用于主要特殊地点陷害敌人。比如有强力武将防御的城市。）
	循循善诱	3000	使敌方主公下回合移动到指定的地方（注：同样是比较常用的陷害型计谋）
	釜底抽薪	1000	派人卧底盗取敌人计谋（注：有效削弱对手的计谋）
	打草惊蛇	200	派人破坏敌人身上之计谋（注：有效削弱对手的计谋）
	顺手牵羊	600	随手偷取敌人身上银两（注：意义不大的盗窃计谋）
	见机行事	1000	偷窃敌人攻城机关一件（注：多用于来培养武将赚经验）
	图谋不轨	1000	偷窃敌人建筑图一张（注：限制敌人的好计谋，偷到恢复型建筑有利于自己，偷到削弱型建筑则保护了自己。）
	造谣生事	200	捏造负面消息以降低敌人声望（注：多用来增加武将经验的计谋）
	祸不单行	2600	一定回合内付过路费时都需加付一半（注：比较有效的陷害型计谋）
	以毒攻敌	3000	派出卧底下药，让敌方全部武将中毒（注：非常恐怖的陷害型计谋，简直是杀人不见血）
	杀鸡儆猴	1400	暗杀敌方武将，使其体力下降（注：陷害有效，不过只能随机陷害其中一人。）
	借刀杀人	1000	向敌人"借"武器（注：盗窃计谋，早期用处较大）
	过河拆桥	2200	拆除敌人城内建筑（注：相当厉害的毁灭型计谋，是打击敌人陷害型城市的利器）
	杀人放火	2600	拆除敌人城内建筑，并减少人口（注：相当厉害的毁灭型计谋，是打击敌人陷害型城市的利器）
	解甲归田	1000	用计减少敌方城内士兵（注：比较有效的削弱型计谋。）
	择木而栖	2200	引诱敌方城内士兵投靠我方（注：削弱敌人，有利自身的双赢性计谋）
	人去楼空	600	用计减少敌方城内的人口（注：普通的削弱型计谋）
	反客为主	9000	趁敌人不备窃取其城池（注：最恐怖的强占计谋。不过只有刘禅、黄劭可用。）
	调虎离山	2200	发送假情报使敌将前往聚闲庄（注：短期有效的遣返型计谋，不过敌人路过城市和聚闲庄则可收回武将）
	扮猪吃虎	3000	强迫敌人缴交过路费（注：用于弱城防御。）
	退避三舍	2600	攻城战时使敌人自动退兵（注：较少用的计谋，电脑攻城市谨慎，除非是你的城市与其对比兵力太弱）
	金蝉脱壳	1000	经过敌方城池时不需缴交过路费（注：自己本队实力不足时候的无奈计策。）
	临危不乱	600	让敌人对主公使用计谋失效（注：防御性计策，必需）
	固若金汤	600	让敌人对我方城池使用计谋失效（注意：防御性计策，必需，特别是遇到敌人要破坏城市设施的时候）
	李代桃僵	1400	将不幸的事转嫁给其他人（注：作用不大）
	均富天下	9000	所有主公金钱统合平分（注：很厉害，但是前提是对手的金钱很多，自己很少，后期玩家比较富裕，效果微弱）
	势均力敌	3000	所有主公身边士兵统和重分（注：限制太明显，实际意义不大。只能祖茂、张卫使用）
战斗计谋·单挑类	迁延时日	200	单挑时延长单挑时间（注：为了击毙敌人才使用的计策）
	怒发冲冠	200	单挑时我方武将斗气加速提升（注：作用明显的技能）
	妙手回春	1000	单挑时回复我方武将体力（注：重要的单挑回复性计策）
	挺身而出	1000	单挑时以用计者替换我方在场武将（注：相当厉害的换人计策）
	江郎才尽	600	单挑时禁止敌方使用计谋（注：预防敌人使诈的计策，非常有效）
	笑里藏刀	600	单挑时使敌方武将武力下降（注：限制型计策，比较常用）
	丧家之犬	1800	单挑时使敌方武将撤退（注：很厉害的强制敌人撤退计策，不过有限制，只有吕布、王双、何曼可用）
	手无寸铁	200	单挑时封锁敌方武器（注：实用的限制型计策，过之前最好能基本确认敌方是佩带了武器的。）
	狸猫换子	600	单挑时敌我武将武器暂时交换（注：不太实用的计策）
	偷龙转凤	1400	单挑时敌我双方体力值暂时互换。（注：非常恐怖的互换体力，经常用于敌强我弱时的最后一击。）
	乾坤互换	200	单挑时敌我双方斗气互换（注：实用度不大的计策）
	昏昏欲睡	1800	单挑时催眠敌方武将（注：催眠敌人白挨三下的计策，常用，但是实际效果不是非常明显。）
	垂头丧气	200	单挑时敌方武将斗气提升速度减缓（注：常用的计策，多用于低我双方实力接近时，我方用来赢得优势的计策。）
	暗箭伤人	1000	单挑时降低敌方武将体力（注：直接伤敌的计策，很厉害。）
	两败俱伤	1000	单挑时是敌人攻击同时自己也受到损伤（注：实际效果不是很好的计策）
	避重就轻	600	单挑时使敌人无法使出大绝招（注：很实用的计策，使敌人无法发大绝招，就非常占有优势了）
战斗计谋·野战类	万箭齐发	600	野战时我方士兵全换成弓兵（注：用于本方水战值不足时）
	万马奔腾	600	野战时我方士兵全换成骑兵（注：用于本方陆战值不足时）
	步步为营	600	野战时我方士兵全换成步兵（注：用于本方林战值不足时）
	移形换位	200	野战时所有士兵位置随机变换（注：使用前要观察自己的队型是否有利，不利时才使用。）
	无所遁形	1000	野战时使敌方埋设之陷阱全数被识破（注：看似很好，实际意义不大，会因操作跟不上，其实我方已经受到损失。）
	主将沐恩	600	野战时主将恢复体力（注：非常鸡肋的计策）
	弓兵沐恩	1000	野战时恢复弓兵数量（注：非常重要的恢复型计策）
	骑兵沐恩	1000	野战时恢复骑兵数量（注：非常重要的恢复型计策）
	步兵沐恩	1000	野战时恢复步兵数量（注：非常重要的恢复型计策）
	鸟尽弓藏	1000	野战时使敌方弓兵减少（注：非常实用的伤害型计策）
	马有失蹄	1000	野战时使敌方骑兵减少（注：非常实用的伤害型计策）
	步履维艰	1000	野战时使敌方步兵减少（注：非常实用的伤害型计策）
	左右逢源	1400	野战时改变地形为水战（注：受武将限制，实际意义不大）
	植木成林	1400	野战时改变地形为林战（注：受武将限制，实际意义不大）
	沃野千里	1400	野战时改变地形为陆地（注：受武将限制，实际意义不大。使用者为付士仁、谭雄、乐进）
战斗计谋·攻城类	临阵磨枪	1000	攻城战时增强机关威力百分之二十（注：效果不大的计策）
	众志成城	2200	攻城战时使城池耐久度由零回复至最大值（注：非常实用的防守计策）
	将士用命	1400	攻城战时我方参战武将同时使用威吓计（注：必须配合出战武将使用，限制比较多。）
	撒豆成兵	1800	攻城战时我方参战士兵增加（注：比较常用的攻城增加型计策）
	孟女哭城	3000	攻城战时使敌城池耐久度瞬间下降至0（注：非常厉害的攻城用摧毁型计策）
	屈人之兵	1400	攻城战时使敌部分参战士兵惧战撤退（注：比较常用的削弱敌人的计策）
	弃暗投明	2200	攻城时使敌部分士兵倒戈投降（注：比较常用的既削弱敌人、又增强自身的计策）
	见机行事	1000	攻城战时破坏敌方一个攻城机关（注：比较有效的削弱敌人的计策）

注：1、锦囊共79条，平时使用的行动计谋40条，战斗计谋39条，战斗计谋又分为单挑、野战和攻城三类。

2、"见机行事"在行动计谋和战斗计谋中都有出现、

3、部分计谋（如："反客为主"、"均富天下"、"势均力敌"、"雪中送炭"等）对于使用者有要求。

第二部分 建筑图系统

建筑全表

名称	价格	级别	效果
粮仓	400	1	本城人口成长数额外增加50%
粮库	1000	2	八格范围内所有城池，人口成长数额外增加100%
屎来乐	1000	2	八格范围内所有城池，人口成长数额外减少50%
屎王神	2000	3	十二格范围内所有城池，人口成长数额外减少100%
征兵站	400	1	本城士兵成长率增加20%
征兵所	1000	2	八格范围内所有城池士兵成长率增加40%
市集	400	1	本城税收增加15%
市场	1000	2	八格范围内所有城池税收增加30%
市街	2000	3	十二格范围内所有城池税收增加50%
土碉堡	1000	2	本城城池耐久度增加50点
石碉堡	2000	3	八格范围内所有城池耐久度增加100%
兵营	2000	3	本城驻军费用减少15%
飞虎营	3800	4	八格范围内所有城池驻军费用减少30%
骁骑营	7200	5	十二格范围内所有城池驻军费用减少50%
银菊	2000	3	停留或驻军此处，每回合武将体力回复额外增加10点
雪莲	3800	4	停留或驻军此处，每回合武将体力回复额外增加20点
紫灵芝	7200	5	停留或驻军此处，每回合武将体力回复额外增加30点
私掠站	1200	2	本城过路费增加10%
私掠所	2400	3	八格范围内所有城池过路费增加20%
献帝像	1000	2	建此项声望增加20点，每次走到增加2点
谗言碑	2000	3	主公停留此处，声望下降5点
箭阵	2000	3	停留此处，所有武将体力下降15点
箭塔	4800	4	停留此处，所有武将体力下降30点
箭楼	9600	5	停留四格范围内，所有武将体力下降40点
骷髅架	2000	3	停留此处，5%士兵逃亡
万骨冢	3800	4	停留四个范围内，10%士兵逃亡
狐狸精	7200	5	停留此处，士兵逃亡入城
明珠屋	400	1	停留六格范围内，禁止使用任何锦囊
明珠房	1000	2	停留八格范围内，禁止使用任何锦囊
明珠殿	2000	3	停留十二格范围内，禁止使用任何锦囊
食图蟲	2000	3	停留此处，随机毁损一个建筑图
食木蟲	2000	3	停留此处，随机损坏一个机关
食锦蟲	2000	3	停留此处，随机遗失一个锦囊
天师坛	800	2	停留十格范围内速度放慢，只能使用一颗骰子
禁斗牌	2400	3	禁止单挑
静思亭	2400	3	停留此处必能想出计谋
鲁班屋	2400	3	停留此处可获得机关
煅冶屋	2400	3	停留此处可获得武器
收费站	2400	3	经过或停留此处都必须先缴5%的过路费
收费处	4800	4	经过或停留此处都必须先缴10%的过路费
收费所	9600	5	经过或停留此处都必须先缴20%的过路费
免战牌	2000	3	战争失败，需缴三倍过路费
怡春院	2000	3	停留此处，停止行动一回合
铜雀台	1600	3	停留八格范围内，若遇一般事件必是好事
凤凰台	3200	4	停留十二格范围内，若遇一般事件必是好事
招魂幡	3200	4	停留八格范围内，若遇一般事件必是坏事
恶鬼幡	5600	5	停留十二格范围内，若遇一般事件必是坏事

建筑图运用说明

说到建筑图，是和城市系统最紧密的结合，所以在此提醒，占领城市的最大前提，当然是人口，人口30000以下的，在初期最好不要考虑。一定要挑大一点的城市占领，一切才有保证。特别应该选择有三个建筑格的城市。当然，考虑到本作的建筑图有特殊的8格、12格的关联作用，如果是相距非常近的城市，能三座连占也是非常不错的选择。

1、早期城市最有效的建筑图：增加税收、增加人口和增加士兵的建筑图都是早期玩家最需要的，对城池发展起很大作用，先建哪种要看不同的需要。一般情况应先建增加税收和增加人口的，游戏中每半个月收税一次，是补充携带金钱最重要的收入手段。一般来说，建议初期占领一座城市，至少要驻扎2000以上士兵，以避免你的发家基地被敌人攻下。

2、游戏中期，在城市人口、税收、兵力得到一定保证的情况下，可适当考虑一些有利于自己的建筑，如：医药型恢复建筑、可获得计策的静思亭、可获得武器的煅冶屋等，但是建议后两者不要多建。

3、城市发展后期，主要考虑的是打击敌人的建筑，最有效的是直接伤害敌人的飞射型建筑箭楼、箭塔等。相当恐怖，敌人君主多路过几次，就会死掉几名武将。如果再配合为邻近几座城池都建箭楼，并加上天师坛（只能使用一颗骰子慢慢走）的辅助，杀人于无形，决战城市之外就是最恐怖的制胜手段。其他打击敌人的建筑：如狐狸精一类逃亡敌人士兵的建筑也可以适当修一些，可保证电脑的兵力受到制约，难以对你发动攻城战争。

4、虫类建筑图，考虑到本作是计谋的大战，所以破坏敌人锦囊的食锦蟲是首选，其次才是食图蟲，让敌人丢失重要的建筑，特别是那种严重破坏自己的建筑图，比如：箭阵类建筑、迷惑士兵类建筑等。而食木蟲嘛鉴于本作攻城难度比较大，所以就显得比较鸡肋。

第三部分 武将个人特技系统

武将特技全表

名称	效果	备注
绊索	陆战担任主将坐镇后方时可多设陷阱	
聪颖	节省使用计谋时体力的消耗	
斗狠	单挑时会战到体力消耗殆尽为止，而且不会阵亡	
躲箭	不惧任何等级的箭塔攻击	
夺刃	单挑胜利后，会抢夺对方的武器当胜利品	南华
福将	跟在主公身边时，可增加主公幸运度	
还价	跟在主公身边时，购买物品可享有折扣	
皇恩	跟在主公身边时，宫廷事件发生好事所得倍增	献帝
教导	跟在主公身边时，本队所有武将经验值成长增加	水镜
交涉	跟在主公身边时，走过别人城池时可减少过路费	
开路	跟在主公身边时，开路仅需一半费用	
礼官	走到建有献帝像的己方城池里，可额外增加主公声望	
林吼	林战上场时容易发动吼叫技	
陆吼	陆战上场时容易发动吼叫技	
命硬	单挑时绝对不会身亡	
泥坑	林战担任主将坐镇后方时可多设陷阱	
破坏	派兵攻打敌城时，有可能使该城建筑物毁损	
气壮	单挑时体力上限和体力现值均获得暂时提升	
潜入	攻城时可在战争开始后破坏敌方守城机关	
勤学	经验值成长速度加倍	
人望	派驻在城里时，人口成长速度及税收金额均倍增	管宁
人缘	跟在主公身边时，在聚贤庄录用人才可享有折扣	
神医	跟在主公身边时，所有武将体力回复速度加倍	华佗
水吼	水战上场时容易发动吼叫技	
税吏	派驻在城里时，可使城池税收增加	
体健	体力回复速度加倍	
偷窃	跟在主公身边时，会趁机偷取敌人主公身上的银两	
屯田	派驻在城里时，可减少士兵军饷支出	
细作	守城时，会在战争开始后破坏敌方攻城机关	
先手	单挑时会抢先攻击数回合，然后敌人才会开始反击	
修墙	守城时，会保护城墙，使其耐久度下降缓慢	
漩涡	水战担任主将坐镇后方时可多设陷阱	
诈财	派驻在城里时，可使过路费增加	
制人	单挑时一上场就先发动武斗技	
筑墙	收城时，会使城墙耐久度提升至最大值	

注：1、武将技能35种，同一技能不同武将激活的级别不同。
2、备注栏说明是指该人物的专有技能。
3、武将特技灰白则说明此技能无法使用，只有到适当等级，显亮后才可使用。

武将特技说明

1、每个武将都有一项特技，但启动特技所需的等级不尽相同。快的3、4级就会出来，慢的要5、6级。甚至7级，比如刘备的“制人”，就要7级才能用，如“体健”（体力恢复快）、“制人”（单挑先出大绝招）和“先手”（单挑先砍几下）等特技的武将用于单挑很有优势。这样的武将重点培养成单挑型的。而会“漩涡”、“泥坑”等多设陷阱的特技对野战也很有帮助，此类武将用于野战比较有利。而有“屯田”、“税吏”特技的武将（比如张飞）守城是很不错的。

2、大家公认的最有效的本队特技是华佗的“神医”。跟在主公身边，可让所有武将体力回复速度加倍，非常有效，又有利于单挑，又有利用多使用计策培养武将。而水镜的“教导”，让本队所有武将经验值成长增加，也是发展期不错的选择。而南华老仙的特技是单挑胜利后直接获得对方的武器，早期、中期都非常有效，可以不用买武器就获得之，不过后期玩家人物可能都全部佩带高级武器，意义不大！

3、“水吼”、“陆吼”、“林吼”这三大野战技能，是电脑随机发动，有时不错，有时又非常气人的不太发动。反正受到一定限制，不是非常实用。

第四部分　武器系统

武器全表

名称	价格	效果1	效果2	效果3	备注
屠龙刀	7200	武力+36	体力+18	陆战+18	
倚天剑	7200	陆战+36	武力+18	智力+18	
水镜扇	7200	智力+36	武力+18	水战+18	
打狗棒	7200	体力+36	水战+18	林战+18	
养由弓	7200	水战+36	体力+18	陆战+18	
伏龙斧	7200	林战+36	武力+18	水战+18	
霹雳斧	5400	林战+30	武力+15	陆战+15	
青虹剑	5400	陆战+30	体力+15	智力+15	
大关刀	5400	武力+30	陆战+15	林战+15	
狼牙棒	5400	体力+30	陆战+15	林战+15	
五色扇	5400	智力+30	体力+15	水战+15	
麒麟弓	5400	水战+30	体力+15	智力+15	
七星剑	3840	陆战+24	智力+12	林战+12	
古锭刀	3840	武力+24	陆战+12	水战+12	
大　斧	3840	林战+24	武力+12	智力+12	
落月弓	3840	水战+24	体力+12	武力+12	
湘竹扇	3840	智力+24	水战+12	林战+12	
齐眉棍	3840	体力+24	智力+12	林战+12	
桃木剑	2520	陆战+18	智力+9	武力+9	
菜　刀	2520	武力+18	体力+9	陆战+9	
竹　竿	2520	体力+18	水战+9	林战+9	
锅　铲	2520	智力+18	武力+9	水战+9	
回力镖	2520	水战+18	体力+9	陆战+9	
小斧头	2520	林战+18	武力+9	水战+9	
镰　刀	1440	武力+12	陆力+6	林战+6	
芋　叶	1440	智力+12	体力+6	水战+6	
弹　弓	1440	水战+12	体力+6	智力+6	
布　币	1440	林战+12	武力+6	陆战+6	
不求人	1440	陆战+12	武力+6	陆战+6	
筷　子	1440	陆战+12	体力+6	智力+6	
梳　子	600	林战+6	武力+3	智力+3	
鱼　钩	600	陆战+6	智力+3	林战+3	
碎石片	600	武力+6	陆战+3	水战+3	
橡皮筋	600	水战+6	体力+3	武力+3	
牙　签	600	体力+6	智力+3	林战+3	
鸡　毛	600	智力+6	水战+3	林战+3	
金箍棒	10	体力+99	武力+50	林战+50	隐藏武器
后羿	10	水战+99	体力+50	武力+50	隐藏武器
夸父斧	10	林战+99	武力+50	智力+50	隐藏武器
芭蕉扇	10	智力+99	陆战+50	水战+50	隐藏武器
干将剑	10	陆战+99	智力+50	林战+50	隐藏武器
楼兰刀	10	武力+99	智力+50	陆战+50	隐藏武器

注：1、武器共6组普通武器+1组隐藏武器，每组6个兵器。

2、隐藏武器出现秘籍：在武器店中，把所有武器都买走，再把所有武器都装在武将身上，记得，装备武器时要在武器店中装备，接着再装被完最后一个武器的一刹那，出现隐藏武器。

第五部分　机关系统

机关全表

名称	价格	效果
滑板车	800	增加我军速度的初级机关车
风火轮	1500	增加我军速度的中级机关车
孔明车	2500	增加我军速度的高级机关车
洒珠器	600	降低敌军速度的初级机关车
掷钉器	1400	降低敌军速度的中级机关车
抛雷器	2400	降低敌军速度的高级机关车
帆布车	1000	降低我军伤亡的初级机关车
木板车	2000	降低我军伤亡的中级机关车
铁皮车	3200	降低我军伤亡的高级机关车
固春	800	提高城墙耐久度的初级机关车
木春	1500	提高城墙耐久度的中级机关车
铁春	2500	提高城墙耐久度的高级机关车
传声筒	1200	提高我军战力的初级机关车
广播车	2400	提高我军战力的中级机关车
锣鼓车	4000	提高我军战力的高级机关车
冲天炮	800	能远距伤害敌军的初级机关车
连弩车	1500	能远距伤害敌军的中级机关车
毒蜂炮	2500	能远距伤害敌军的高级机关车
撞　木	600	能近距破坏城墙的初级机关车
冲　车	1400	能近距破坏城墙的中级机关车
铁甲车	2400	能近距破坏城墙的高级机关车
投石车	600	能远距破坏城墙的初级机关车
霹雳弹	1400	能远距破坏城墙的中级机关车
轰天雷	2400	能远距破坏城墙的高级机关车

机关车只能使用一次，用完即消失。

1：攻城战：攻城战的时候，在到达敌人城墙前是伤亡最惨重的时候，所以提高我军速度的机关车优先佩带、其次是降低自身伤害及远距离伤害敌军的机关车。因为攻打城市最多派三名武将，各自携带一种攻城武器，所以上面携带上述三种就够了。为什么不带破坏城墙的机关车？是因为玩家如果确认要攻打敌人城市，那“孟女哭城”这个计谋则是绝对必需的。

2、守城战：同样道理，守城的时候，有可能本方只有一名武将，所以携带降低敌人速度的机关车为首选。

关于《富甲天下Ⅳ》的游戏内容说到这里就可以，这个游戏本身就属于休闲级游戏，无需要太多攻略指南一类的，上面所总结和整理的一些资料主要提供给玩家进行游戏时候的参考，至于你使用何种战略来进行游戏，就是个人智慧了。另外，特别说一下，《富甲天下Ⅳ》小虫可不少，原版（指V1.00版）爱死机，如果这样，你最好去光谱的官方站 www.ttime.com.tw 升级最新补丁吧！祝每一位喜欢富甲系列的玩家在新的“富甲世界”里成就你的三国首富之梦！■







CHICAGO 1930
芝加哥1930 攻略

文 / 风梦秋

重要操作说明:
双击物品栏中的武器可以进入瞄准状态。
拖动敌人尸体可以得到敌人身上的物品。
按空格键可以启动慢镜头模式,枪战会容易许多。

黑手党篇

现在是1928年,芝加哥基本控制在奥尼尔(Hank O′Neill)的爱尔兰帮的手里,这家伙全面控制了酒的地下制造和销售。有些街区则还在当局控制之下。当然,这是暂时的。既然现在我们的唐法尔肯(Don Falcone)打算把生意从纽约扩大到芝加哥,作为他的左右手,我,比洛托(Jack Beretto)和兄弟们就得把这座城市变成唐法尔肯的芝加哥,让爱尔兰人和条子们见鬼去吧!

王宫酒店(中一)

爱尔兰人居然抢先下手,想在王宫酒店干掉我们的唐,嘿,我得给这些小老鼠一点见面礼,让那痞子见识一下跟唐法尔肯对着干有什么下场。

酒店的经理向我表示欢迎,接着回到了他的办公室。还有一名男子在大厅里等待着我。奥尼尔的手下正在走廊尽头处等待我们的到来。他还提醒我,如果被服务生看到我杀了人,那么我就得用子弹或者钞票来让他们保持沉默。嗯,这我得记着,既然唐不希望条子们光顾这里。接待员则给了我工作人员更衣室的钥匙,他已为我备好了合适的"服装"。



得到更衣室钥匙

铜指套,绳子……好,干活了。我从餐厅过去,准备给他们一个惊喜。有个小小的意外,有个家伙醉倒在那里,我把他拖到了厨房里的储藏室,免得女服务生多事。现在该收拾外面的两个家伙了(记得用绳子捆起来)。一个家伙带着楼梯间的钥匙,嗯,坐电梯可不是好主意。

二楼果然有个家伙在守株待兔,可我不是兔子也不是蝉,而是黄雀。把他拖到储藏室去,发现有个被打晕的服务生倒在这里,谁都喜欢把没用的东西放储藏室嘛。用药箱救醒她,给她几秒钟时间清醒过来,然后再询问,得知有两个家伙躲在休息室门后,而吧台后甚至有个拿机枪的。



我来到厨房,翻窗出去,沿着窗台小心地移动,进入一间客房的浴室,房间里有些子弹。再次沿着窗台来到隔壁的书房,找到手枪。外面有三个家伙,一个不知为何晕倒在地,我从他身上找到了钥匙。打开书房里另一道门,潜入休息室,蹲下沿着墙溜到吧台后(旁边有一个加近战能力的奖励品),解决最后三个家伙。最后下楼去见唐法尔肯。

我们完全控制了酒店。唐让几个新来的伙计来帮我的忙。在进行下一步行动前,我将他们先训练了一番(可以把奖励品自由分配给某个成员)。

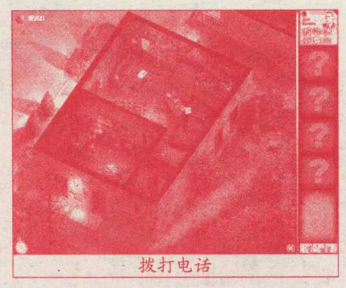
爱尔兰人的会议(下一A)

爱尔兰人打算开个会。当然,他们没有邀请我们。实际上,他们要讨论的应该就是如何对付我们。没关系,反正我一向都习惯拿着枪而不是请帖去参加聚会。

开会的地点在一间汽车旅馆。首先我得搞清楚更具体的地点。这实在很简单,在旅馆的入口处,一个酒鬼告诉我,他才喝了一点儿酒,就被赶出了厨房,那些人怕他泄漏在餐厅召开的会议的内容,他最后说:"我才不会告诉别人,说那个歹徒,奥尼尔,跟窦夫人(Laura Dougherty)有一腿呢。"

现在我得想办法把厨房里的工作人员都弄出来,然后混进去,听听他们说什

么。从东边绕到南边厕所的门口(西边电话亭里有加魅力的奖励品，可以先去拿一下)，我碰到一个侍应，他把厨房的钥匙搞丢了，怎么都找不到，怀疑是一个定时来便便的家伙拿走了。我就在厕所里等着，片刻之后，发现隔壁传来动静(看不到敌人的行动，但可以观察门的开关情况)，过去捏着鼻子持枪等在门口，很快那家伙就提着裤子出来了。钥匙刚到手，那个侍应就凑上来把钥匙拿走了:“您真是个大好人。”没等我反应过来就一溜烟跑到厨房去了。(以上情节纯属虚构，钥匙当然可以留着。不过交出去的话也还有办法进入厨房，怎么选择就看您的了。)我挠挠头，咱这心比手更黑的黑手党怎么也会不明不白地发这样的善心呢？没辙，只好想别的办法啦。


拨打电话

我在北边一排房间搜索一番。中间的房间住着一位女侍应，看到我一脸凶相，她连忙说:“干，干啥？别找我，找我丈夫。喏，这是钥匙，他在东北边那排房间里。”我接过钥匙。她恶狠狠地说:“他说有个生意上的应酬！哼，跟相好的应酬吧！那不要脸的东西！”我不禁打了个冷战，她看起来比我还狠呐。我悄悄溜到东边那排房子处，用钥匙打开最下面的房门，果然有一对男女坐在床上说话。我从男的身上搜到了从小卖部通往厨房的钥匙。

接着我又搜了搜旁边几间房间，在拐角的房间里找到小卖部的电话号码。接着是东南角的房子。外屋的两个家伙居然对我视若无睹，将他们摆平后我持枪冲进内屋，撂倒背对我的家伙，另外两人举起了手。桌上有份报纸，上面的报道证实了酒鬼的说法。我有主意了。(角落的小房间里有加投掷的奖励品。)

得知窦夫人即将到来的消息，接待员立刻召集所有服务人员到门口迎接。我溜进小卖部，开门一看，嘿，正撞见两个家伙，他们举枪就射，我是左扭右扭呀好不容易躲了过去，掏枪将他们击毙。(旁边的小房间里有加近身格斗的奖励品。)现在我可以悄悄溜进厨房听听他们说什么了。

真是令人吃惊。他们谈及一个传闻，说一个叫“男爵(Baron)”的人一直在挪用唐的现金，但还无人知晓“男爵”的身份。回去向唐报告此事时他自然很恼火:“很好，我希望这硕鼠有买人身保险，那样他家的寡妇日子会好过一些……”我笑了。

打烂酒罐(上一)

我们发现了爱尔兰人的私酒仓库，真是的，有好酒也不分享，至少也得让我们闻闻嘛。

这里看起来只是破旧的工厂。我从东南边潜入，在卡车旁发现了3件酒，统统打破，有点可惜。在仓库的办公室里我打倒一个大个子得到了金钥匙。然后来到地下室，私酒加工厂就隐藏在这里，但是进不去。我在西南角找到了一个工人，他说中央动力室的工友也许能给我提供帮助。(旁边的房间里，内屋有手雷和许多子弹，但门口有两个持霰弹枪的把守。)

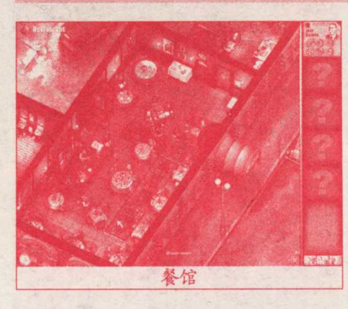

救醒工人

打破酒桶

我沿着通道回到地面上，这里是西南角的废弃车间。两个家伙看守着2件酒。出门我就看到了被铁丝网隔开的中央动力室。里面有个工人，他一见我就叫了起来:“嘿，你来得正好！”他饿坏了，让我去东边的水管处找跟他穿得一样的伙伴过来帮忙。我穿过废车场来到了水管处，在小屋里找到了那工人。他不省人事，正好我在废车场里捡到了药箱。原来他看到那些人装酒了。我跟他回到动力室，两人给了我一些帮助:金钥匙和加投掷的奖励品。

我回到了地下室，过桥用金钥匙开门(里面有加近身格斗的奖励品)，来到灌装私酒的房间，打破了4件。然后在过道旁的办公室里找到铁钥匙，来到了装箱的地方。哦，好多酒桶呀，正好来练习一下枪法……好，全搞定了。不过怎么还少5件(这个区域总共32件，其实总数是46而不是47)？啊，这里有把钥匙，我记得附近有个房间还锁着……嗯，果然在这里。(这里还有加枪法的奖励品。)

敲诈餐馆(下二)


餐馆

啥？有间餐馆不肯接受我们的保护？唉，算了吧，一间破餐馆也没多少油水。啥？其实那是间赌场？那我可得去好好劝劝他们了，这种生意更需要我们保护呀。

一对刚走出餐馆的男女抱怨着，说这餐馆糟透了，连厕所旁边都有鬼鬼祟祟的家伙在溜达。我不动声色地走进餐馆。招待员向我表示欢迎。我装出苦恼的表情，快步走向后门。听声音外面确实有人在溜达。我悄悄拔出枪来，打开门。两个家伙一愣，其中一个家伙一扭身准备跑开，我扬了扬枪口，他立即站住了。(如果他们跑掉的话会到后面报信，不仅会惊动大批敌人而且还有新的增援。进厨房也会惊动敌人。)

清除院子里的敌人后我打开了通往厨房后面通道的门。好家伙，一个拿着机枪，一个拿着霰弹枪，不过他们反应太慢了。接下来我端着机枪冲进后面的赌场来了一番大清洗，十多个恶棍倒下了，我完成了清洗赌场的任务。从其中一个家伙身上我搜到了铜钥匙。接着我冲进后面的办公室，这里只有四个人，却有两条霰弹枪，又是一番恶战。我拿到了金钥匙。(旁边卫生间里有加枪法的奖励品，厨房里还有一个加投掷的。)接着我来到后院，打开办公室的门，给了赌场管理人员一个惊喜，最后跳上汽车扬长而去(点方向盘)。

谁杀了乔乔？(下一B)

我们的人，俏皮乔乔被杀了，唐让我再次前往汽车旅馆看看能不能找到什么线索。


找到金融记录

警察已经控制了这里，在一一盘查这里的人，我可不想跟他们一起喝茶。我轻车熟路地从东边的小路绕到了东南边的路口，路上只有一名警察在巡逻。(东边有加近身格斗的奖励品。)我大摇大摆地从路口的树直走到中间那排房间处，哈，没人看见我。尽头就是乔乔的房间，避开门口的警察，我进入了房间，一个记者正在拍照。(房间里有加医疗的奖励品。)我在房间里搜索一番，没有发现什么东西，但是金融记录不见了，这里面一定有什么问题。

我询问了楼梯口一辆汽车旁的男子，他以为我是记者，建议我去找经理，他的办公室在东南边。虽然门口站着两名警察，我还是无声无息地贴着墙溜了进去。我注意到了保险柜。但只有他的助手在这里。他答应带我去找经理。我跟着他来到了厨房外的树林。他进去叫经理。很快他们就出来了。我二话不说就给了经理一拳，拿到了密码。

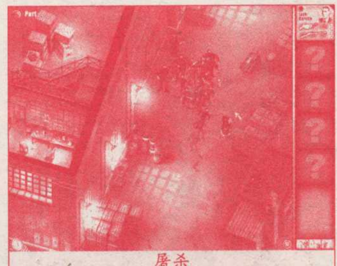
保险柜里是一把铁钥匙。我来到下面那排房间，打开中间那间房间的门。现在里面住着一位男子。他说金融记录被对面的吉姆拿走了。我又来到对面那排房间，在第一间里面找到了吉姆。他还想动手，但马上就趴下了。又是一把钥匙！我绕到东边的路口，来到东面那排房间处，打开最下面房间的门，当然，这次我不会再看到偷情的男女，里面就是让我找了半天的金融记录。我来到西边的电话亭处。“是，唐，您的匹萨会在二十分钟内送到！”我丢下电话，如影子一般穿梭过停车场，离开旅馆，跳上路边的车。

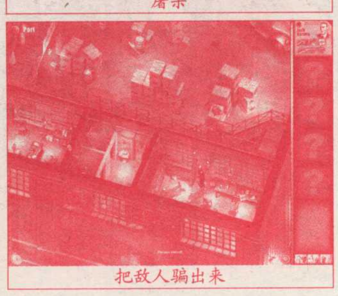
显然，乔乔的死跟“男爵”有关，可惜他已经无法开口了。

奥尼尔的死期（中二）

"男爵"就是奥尼尔，看来我们该跟他算总账了。

现在是用枪说话的时候。我一路杀进仓库，敌人躲进办公室，锁上了门，一边呼叫救援。被前后夹击就不妙了，我飞快跑出仓库，等增援的敌人赶到后将他们全部消灭，再次进入仓库。（楼梯下有加投掷的奖励品。）


屠杀


把敌人骗出来

我来到厕所（有加近身格斗的奖励品），解决了一个正在便便的家伙。这时外面传来开门声、纷乱的脚步声、呼喊声，旁边办公室里的敌人冲过来了。我看到跑在最前头的家伙手上还拿着一把钥匙，嘿，想把我关在里面呐？（如果被关在里面就 Game Over 了。）我手中的机枪一阵怒吼，厕所门口尸横遍地。我来到办公室，看到另一间办公室的电话号码，计上心来。

"老大，那小子被锁在厕所里啦！""好!!我要亲手宰了他！"我放下电话，一溜烟跑下楼去，又从另一边楼梯冲了上来，奥尼尔正带着四名手下在厕所门口得意呢："快拿钥匙来！"我端着霰弹枪，冷冷地说："好。"这是曾经不可一世的爱尔兰人听到的最后一句话。

我用奥尼尔身上的金钥匙打开办公室的门（有加枪法的奖励品），找到了他的笔记本。上面很清楚地记录了奥尼尔的金融情况，我找不到跟"男爵"有关的记录，奥尼尔是清白的。唐对此事不太在意："也许这不是完全的胜利，但是味道还是一样的好。"

我们控制了这个街区，包括健身房和法院，我们的人可以学习新的技能了，而针对我们的判决也会比较轻。

绑架窦先生（上二 A）

窦先生（Dan D Dougherty）跑到附近的娱乐场所寻开心来了，真是千载难逢的机会。唐让我请他来好好聊一聊，劝他以后不要插手我们的事情。我可不想杀警察，叫上两个兄弟，带上棒球棍就出发了。

这里有不少穿制服的和便衣，我们不动声色地走进去，来到餐厅。我让一个兄弟走进厨房察看一下，储藏室上锁了。这时旁边一个客人告诉我，只有服务人员可以进入储藏室。他边说边往厨房里扫视着："还有一个厨子上哪去了？难怪我的菜半天都不上来。"这时吧台的侍者跑去上厕所了，我悄悄走到柜台后，打开杂物间的门一看，嘿，那厨子就在这里，跟一个条子正聊得热乎呢。那条子扭头粗鲁地喝斥道："小子，想偷听？快给我滚出去，别忘了把门关好。"然后就转过头去了。我按他说的把门关上了，不过是从里面。接着我悄悄掏出了棒球棍（开枪会惊动所有警察）。

我捡起储藏室的钥匙，把两人拖到墙边，外面看不到的地方。然后打开门走出去，转身毕恭毕敬地朝里面说："不好意思，请继续。"一边把门关上。我示意兄弟们跟我走进厨房，打开储藏室的门。里面传出两个条子说话的声音，我和一个兄弟掏出棒球棍，猛地冲进去，两个条子手还伸在口袋里，就倒了下去。把屋内的家伙一并收拾后，我打开门来到了服务台后，拿到了一把铜钥匙。我们来到楼梯口。两个条子守在这里，不让人上去，只好让他们睡一会儿了。

一上楼就看到对面房间门口有一堆条子守着。楼梯口的房间里坐着一名侍者，他证实我们的目标就在对面房间里："你找那个倒霉蛋？他玩牌差点输掉了裤子，看看他能不能在别的'游戏'里面表现得好一些。"那些条子都在聊天，似乎没有人看到这边，只有一个家伙在巡视，我趁他不备，悄悄溜进了走廊里。右边第一间是储藏室（有手雷和药箱）。前面椅子上有个便衣。第二间里面有个打手（有加魅力的奖励品）。最后一间。我把手放在门把上，听到里面有人叫道："谁?!"似乎还操起了什么重家伙。我把手缩了回来，转身用铜钥匙打开了对面的门。我沿着窗台来到了刚才的房间，钥匙。我再次沿着窗台潜入了那间守卫森严的房间。女士很识相地跑进卫生间躲了起来。我客气地向窦先生表达了唐的邀请，然后拍拍他的肩膀，示意他跟我来。

门外的家伙显然不会让我们就这么离开。我把窦先生引到卫生间门口，让他待在那里，免得看到不该看的场面。同时兄弟们也在外面做好了准备，把楼梯口那房间的门关上了。外面一声爆炸，我拔出枪，打开门，开始打扫战场。（可以去楼下用钥匙打开一间玩牌的房间，里面有加医疗和加枪法的奖励品，还有几个全副武装的打手）然后才带着窦先生下楼，来到门口。

刺杀法官（上三）

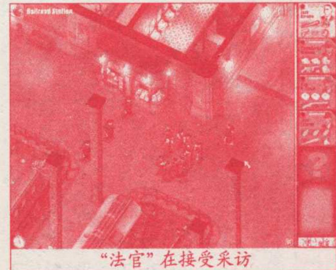
新法官安德森（Anderson）是个强硬而且廉洁的家伙。一个好人。所以他死定了。

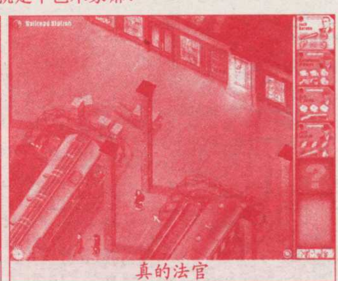
我来到车站，这里遍布条子，没几个乘客。在候车大厅我捡起一份报纸，是昨天的，上面提到法官将在今天乘火车抵达，芝加哥车站的交通量已被降低到最低程度，以便警察能确保他的安全，因为法官不久前曾宣称："我会把唐法尔肯送进大牢！"我来到站台，看到警方发言人正向一群记者宣布，说法官已经到达，正跟本地执法部门的首脑们谈话，很快会过来接受采访。我静静地观察着，也许我可以趁法官接受采访的时候动手，但是那样我也逃不出去，况且这么多记者在场，我可不想在头版上亮相。

我回到入口处，打倒在这里巡逻的警察，用找到的钥匙打开旁边的门，来到调度室。（办公室里有加近身格斗的奖励品。）两个条子正在柜台前跟工作人员谈话。我将两人打晕过去，那个工作人员逃进了厕所。我打开门时他的裤子已经湿了。我笑了。他颤抖着叫道："别，别杀我！"为了活命他说出了一个令我倍感惊喜的消息，原来 FBI 甩了点小聪明，弄了个假法官，真的安德森其实没什么保护，这样才不会引人注目。

我再次来到站台。"安德森"正在接受记者们的采访呢。我走到东南角，一辆火车旁，真的安德森正跟一个便衣在说话。我拔出枪来。没有人知道在这角落里发生了大事情。我收好枪，整整衣服，不慌不忙地走回到入口处。

唐很高兴，他笑着说："杰克，你简直就是个艺术家嘛！"


"法官"在接受采访


真的法官

保护唐法尔肯（上二 B）

唐要到红灯区去"保护"玛丽亚（Maria）女士，他让我们提高警惕，免得条子打扰他。

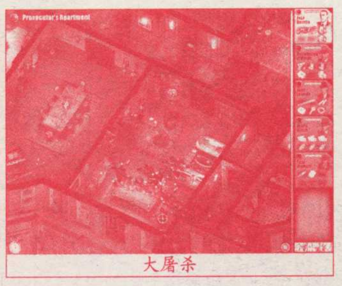
女佣上楼来报告，警察已经来了，正在楼下盘查每个人，很快就会上楼来。我给了她一百元作为酬劳（带着钱跟她谈话）。（对面房间有加枪法的奖励品，储藏室有加魅力的。）然后来到楼下，门口有很多警察。我回到楼上，又拿了一百给女佣，她答应帮我引开警察的注意力。我这才得以带着唐悄悄下楼，（玩牌的房间有加近身格斗的。）穿过厨房和储藏室，从后门溜走。

干掉窦先生（中三）

唐被激怒了。既然窦先生不愿意合作，那也怪不得我们了。

我来到了公寓，管家告诉我，这里遍布警察，建议我通过餐厅到书房去。他没说错，餐厅里没什么人。我沿着阳台前进，途中从一个家伙身上找到了书房的钥匙。在

打破鱼缸


大屠杀

尽头处我进入了书房。窦先生不在这里。我搜索了一番，唐要我找的文件也不在。我正要走回到阳台上，忽然瞥见鱼缸里有什么东西闪着光。将它打破一看，原来是把金钥匙。打开书房的门杀出去，顺便杀进对面的门廊，清空大门前的敌人为等下撤退做好准备。接着我来到餐厅门口，用金钥匙打开旁边的门，在里面找到休息室的钥匙，以及那些文件。

我打开休息室的门，里面几乎挤满了保镖。就算用机枪扫射都会杀到手软。我扔了一颗手雷进去，然后跑开。等爆炸过后，我冲进去，在一团混乱中解决了窦先生，打开另一道门离开，冲向大门，击毙门口冲进来的几个条子，毫发无伤地离开。

得知消息赶到的的窦夫人伤心不已。而我们的唐则第一次批评了我们，说应该给窦先生说话的机会，现在都没办法让他承认自己就是“男爵”了。他还说：“就这一次，我希望警察调查此事...”

FBI篇

FBI方的操作与黑手党基本相同，差别在于：对方举手投降或者被打晕时可以铐起。头顶有靶子标志的NPC可以拘捕或击毙，头顶有手铐标志的只能拘捕。没有标志的只能搜身。如果违反条例，就算没有目击者通缉指数也会提高。还有一点要注意：一个不具备某方面能力的探员就无法拿到（不是使用）对应类别的奖励品。

拿着枪碰到空手的歹徒他们一般会举手投降，但是没行凶的不能逮捕，这时候可以先让同伴搜身，把枪支拿走，留下弹药和刀子等，然后故意转过身去，让他们去捡，一般就会有标志了。

1930年的芝加哥已经完全成了法尔肯的芝加哥，私酒酿造和贩卖、地下酒吧、妓院、辛迪加、报社……一切都在他的控制之下，政府的力量非常虚弱。既然他想要警察来调查，那么他现在如愿了。我，FBI探员爱德华·纳什（Edward Nash）和同事们已决心要恢复芝加哥的秩序，把那个臭名昭著的家伙送进大牢。

调查窦先生遇害案（中三）

窦先生昨晚在家里遇害，种种迹象都表明此事与法尔肯有关。我受命到现场调查。

我来到了公寓，威廉斯警官带我来到现场。询问已经在场的探员，得知是窦夫人发现她丈夫尸体的，现在她在自己的房间里。窦先生背上有刀伤，但是现场却找不到那把刀。另外雇来保护他的人也都不见了。我检查了尸体，找到了密码。然后出门，看门的警察为我打开了门，我走进去见到了伤心的窦夫人。她说她并没有把刀子藏起来，希望我帮她洗清嫌疑。

我来到厨房，发现一个女佣晕倒了，有个警察在旁边守着。他说这个女佣叫苏茜（Susie），被打晕了。他走不开，我就跑去问窦夫人看她有没有药箱。她说浴室里面有，钥匙在苏茜身上。晕倒。我又跑回到厨房问那个警察，得知是他的同事罗伯特发现女佣的。我在阳台上找到了罗伯特，得到了钥匙。


塞满尸体的房间

苏茜醒来后告诉我，她看到我的其中一个同事偷走了刀子。我回到休息室，看到门口多了一个人，他神态有些不太自然。原来他是警官托勒洛，过来帮忙。我走出休息室，对面有个花瓶，我在里面找到了书房的钥匙。打开书房里的保险柜，里面的文档足以证明窦夫人没有理由杀她丈夫。接着我来到大门口，一位警察抱怨现在的新手素质越来越差，他的同事托勒洛没有一点团队精神，到处乱跑。他说：“我得盯着他。”他来到休息室观察了一会儿，示意我跟他到儿童室来谈话。原来他发现托勒洛把形似刀子的东西偷偷藏了起来。我们一起回去盘问托勒洛，心虚的他把枪掏了出来，但是我的动作更快。在他的尸体上我找到了凶器，还有一把钥匙。打开厨房旁边房间的门，里面赫然是那些保镖的尸体！（这里还有加枪法的奖励品）只有一个人有能力把这些尸体藏起来——管家。他倒是没有反抗，老老实实地束手就擒。我用从托勒洛身上找到的手铐把他铐了起来。

看来窦先生是因为以“男爵”的身份挪用法尔肯的钱而遭杀害的。从调查中看来，警察队伍，甚至芝加哥这座城市都已经严重腐败。现在只能靠我们自己了。

护送重要证人（上三A）

一个黑手党徒同意做我们的证人。他打破了沉默法则，黑手党必然会不顾一切地对付他。我得把他护送到火车上，其他特工会把他带到安全的地方。


倒霉的歹徒

根据情报，一共有13名黑手党徒混了进来。我可不希望歹徒躲在哪里放黑枪，首先检查了旁边的调度室（厕所有加医疗的奖励品），在办公室发现一名持机枪的歹徒劫持了站长，而他身上还藏了一把霰弹枪，嘿，真够狠的。接着我们来到售票厅，穿过后面的仓库来到候车厅的楼上，发现两个歹徒（必须等他们先动手，出现标志才能击毙）。听到枪声，一个家伙拿着刀子从楼下冲了上来，奋不顾身冲上前来，正好迎上了枪子儿。还有一个坐在长椅上的家伙站了起来，我把枪口对准他，他老实了。我让同事上前一搜，风衣下有一把霰弹枪。

我下楼来到候车厅，厕所门口有个拿霰弹枪的，瞄到我就冲了过来，我掏出了刚刚缴获的霰弹枪。听到枪声，厕所里又冲出一个小个子。我走进厕所，看到三个工作人员倒在血泊之中，这些家伙可真是心狠手辣，我决不能轻饶了他们。在候车大厅中央有个家伙在东张西望，看到我，赶紧跑去叫来了两个伙伴，一起冲上前来。另外还有一个家伙守着楼梯。

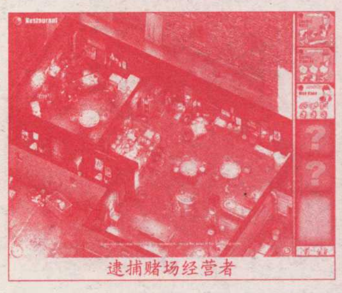
我来到检票口，收拾了一个歹徒。我没有沿着通道走，而是穿过旁边的店铺来到站台。走到通道口一瞧我就乐了，第13个家伙正痴痴地朝着通道里张望呢。我端着枪走到他背后：“老兄，等谁呢？”这家伙很是倒霉，旁边还跑过来两个记者给他拍遗照，谁叫他是第13个呢。

我把证人带到了东南角的火车旁。负责的探员笑了：“我在你身上输了十五美元！我打赌说就算你能把他带过来也不会是一整块的。”我们看着证人上了车，他让我调查一下车站里什么人把消息放给了黑手党。我想起了办公室的情形，也许那不是劫持。站长一见到我，忙叫道：“我发誓！我不知道这家伙为什么把装满钱的信封给我。”我冷冷一笑，掏出了枪和手铐。

找出地下赌场（下三）

某地下赌场的一名顾客指控说她遭到调戏。这种案子本来不归我们负责。但是有消息表明这间以意大利餐馆做掩护的赌场跟法尔肯的王国有某种联系。

我们走进餐馆，收银员得知我们的来意后，建议我们找副厨师长了解情况。来到厨房，厨师们说他去找老板了，很快就会回来。我可不想站在这里傻等。我又询问了吧台的侍者，他示意我到后院来。


逮捕赌场经营者

CHICAGO 1930

（厕所有加枪法的奖励品。）在后院他告诉我，有两个老主顾跟老板有点关系，至于副厨师长，他跟老板的关系就很密切了。正说着就看到副厨师长走过来了。他的态度不太友好："我是帮过老板的忙，那又怎么样，犯法啦？"说着就走回到厨房后的走廊去了（门口有加近身格斗的奖励品）。我们跟了进去，利落地解决了两个歹徒（小心守着门口的拿着霰弹枪），他才老实了，承认有一晚曾在赌博室帮忙。不过只有老板和看守人才有钥匙。

我回到院子里，搜索了看守人的办公室，找到了后院大门的钥匙。然后回到餐馆里，询问那两个老主顾，他们都建议我去找弗兰基，他正在外面跟朋友聊天。我来到后院门口找到了弗兰基，他只承认自己有进出后院小门的钥匙。但我从他身上还搜到了一把钥匙。

我们进入赌场，老板和助手逃进了办公室。我们收拾了外面的歹徒，最后还有一个亡命之徒端着霰弹枪从办公室里冲了出来，被击毙后，两个头头就老实了（只能逮捕，不能伤害）。

虽然一切都表明地下赌场跟法尔肯有关，但是我们没有确凿的证据。

找出私酒供应渠道（上二）

据悉在一间快倒闭的旅馆隐藏着规模庞大的私酒供应渠道，这应该跟法尔肯有关。


藏在厕所里的酒

我们的任务是找出藏在旅馆中的8件酒。我在女厕所里找到1件（点一下予以确认。旁边还有加魅力的奖励品）。在餐厅旁玩牌的房间里逮捕三个歹徒，找到了2件。接着我来到厨房，穿过储藏室，两个大个子不让我进门，只好动手了。穿过老板娘的房间来到服务台后找到了银钥匙。打开餐厅吧台后的门，又找到了1件。

接下来是楼上。走廊尽头三间房间里各有1件（还有一个加枪法的奖励品）。其中一间房间里有一个大个子，当我拿着枪准备搜他的身时他竟然拔出枪来。从他身上找到了密码。我再次来到老板娘的房间，打开保险柜找到了楼上房间的钥匙。老板娘很生气，威胁说会通知在市政厅的好朋友。我没理睬她，跑上楼去，找到了最后一个罐子。我都不需要打开看——旁边还有一个醉倒的家伙。

没收的这些酒很显然是法尔肯的。另外，根据调查，窦先生很可能不是"男爵"，那会是谁呢？

找出军火（下一）

根据线报，有间廉价旅馆是黑手党一个重要的军火存放地。

我先来到小卖部跟接待员谈话，他给了我空房间的钥匙。往南走去，路边一位女士告诉我，东边第二间房间里一个男人正在毒打他的妻子。我过去一瞧，那家伙居然还吼叫："不关你的事，最好马上滚出去！"我拔出枪来，他才不情愿地举起手来。我准备上前搜他的身，他竟趁机把霰弹枪拔了出来。他身上有把金钥匙。我来到中间那排房间，打开第二间的门，里面有两箱军火。旁边那人身上有密码。出去发现一个大个子在隔壁房间进出，神色异常。我们将他逮捕，然后冲进隔壁房间。两个持枪歹徒在里面看守两箱军火。


藏在旅馆里的军火

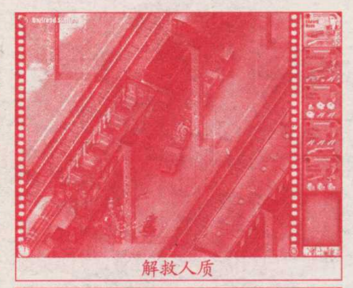

整套奖励品

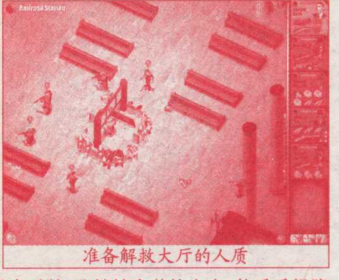
我们来到东南角的房子处，击毙看门的歹徒。从里面又冲出来三个。在他们出来的房间里有一箱军火。办公室的保险柜里找到了一把铜钥匙。接下来是南边那排房间，有个家伙在走廊上巡逻。用铜钥匙打开上锁的房门，里面有持枪歹徒一名、军火三箱、金钥匙一把。用钥匙打开东边第一间房间，里面是最后三箱军火。

之后我们就驾车离开了。哦，忘记告诉你们大家了。在调查过程中我们还遇上一件神秘的事情。停车场有一个工人正在擦地板，他看到我就叫道："又是警察？我跟西边树林里那位已经讲过了，我什么都不知道！"在树林里我碰到探员科诺，他问我有没有发现异常情况。这时女探员柯蒂斯跑来，说踪迹在东边去了，两人匆匆忙忙地走了。但是很快我在餐厅门口又看到柯蒂斯从东边跑过来，她嘀咕着："科诺这小子又跑到哪里去了？我真是受够了。"后来我在厕所门口碰到了科诺，他嘀咕着："这是我的镇子，我才不会让那些暴徒糟蹋这里！"我告诉他柯蒂斯正在找他，他就匆匆离开了。随后在东边那排房子门口我见到了他们两个。柯蒂斯给了我一把钥匙以示感谢，随后他们就离开了。临走前科诺说："小心点。真相在躲避我们。"用钥匙打开旁边的房门，我们得到了大惊喜（全套奖励品）。

解救人质（上三B）

警方试图在火车站逮捕一伙歹徒，不料他们竟挟持了市民作为人质。（人质被杀不会导致Game Over，但如果想要打得漂亮些，就要好好准备。建议：队员起始位置不同，1、2号队员在站台西南角，3、4号在大门口，5号在站台东南角。纳什近身格斗能力还不强，建议2号队员选择有较强近身格斗能力的并配备相应的装备。纳什把枪法提升到最高，配备步枪。3、4号中至少有一人枪法较好，配备步枪。）


解救人质


准备解救大厅的人质

我们悄悄从不同的入口进入了车站。我和尼克在站台。歹徒们挟持了人质。我了解他们。一旦他们听到或看到什么异常，就会立刻杀害人质，因此我们只能悄悄地制服他们。首先是附近的两个家伙。然后我们贴着墙前进，绕到了火车的另一边。这里有两个人把守。有一个是空手的，我悄悄拿着枪上去，他乖乖投降了。接下来就是旁边的大个子和火车上的家伙，还有车厢里的（车厢里有加近身格斗的奖励品）。最后就是最棘手的了：火车外有一群人，周围有四个歹徒看守。要想让人质毫发无伤，难度极大。我让尼克在车厢内拿好棒球棍做好准备。然后我端好步枪，站在接近人群北面的那两人背后而又不会被南面那个歹徒发现的地方（以下在慢镜状态才能完成），一枪一个将他们击毙（拿枪的那个不能击毙就会朝人质开枪，没拿枪的那个不能击毙就会跑向人群，会提前惊动南面的歹徒，朝人群开枪）。开完第二枪后（按右键取消瞄准），立刻斜着跑向黄线末端（如果跑的路线接近人群歹徒就会开枪）。同时尼克也按约定好的飞奔向车厢连接部的歹徒。南面那个歹徒愣了一下，没有马上开枪，而是往北迎了上来。我在靠近柱子的地方改变方向，冲他跑了过去，等他在人群中探出头来，没有人挡住他的时候，我果断地开枪了。另一边，尼克也得手了。

还有其它地方。我们逮捕了守在检票口的歹徒，但厕所旁还有人守着。我们从楼上绕到大厅另一边。人质都集中在大厅中央，旁边有多名歹徒。空旷的大厅没有东西作为掩护，看来只能靠枪法了，还好平时有好好练习。我跟门口的伙计联系了一下，制定了计划（接下来都是在慢镜状态完成）。我端着步枪站在正对中央的地方。门口的同事走下楼梯，拿好步枪站在牺牲掉的警察身边。我等两个巡逻的歹徒走到靠近我的这一边的时候，一枪一个收拾掉，然后往前跑两步，砰砰砰三枪将站在北边、南边和中间的歹徒击毙。同一时间门口的同事往下冲，将西边的两个歹徒击毙。

警察冲下来，被解救的人们往大门口跑去。我们从中间那个歹徒身上找到了银

钥匙。售票厅和办公室还有歹徒。我们赶紧冲了上去。果然,两个歹徒从售票厅冲出来,发现好几条枪瞄准他们,当即就傻眼了。其中一个家伙身上有金钥匙。我担心那些警察莽撞地冲进去,就赶紧让尼克溜进去,贴着墙来到柜台的入口处,里面有两个歹徒挟持着售票员。尼克借助桌子作掩护,猫着腰来到柜台后,想要打倒大个子,不料被旁边的小个子发现了。而大个子也准备要朝售票员开枪。上帝啊!这时候也不可能有什么奇迹发生了。枪声响了。可是,只见大个子倒在了血泊之中。原来小个子朝尼克开枪,却误杀了挡在他面前的大个子。尼克一愣,然后赶紧冲上前去将小个子打倒。

就剩办公室了。开门进去,厕所有个被杀害的工人,他身上有调度室的铜钥匙。我打开办公室的门冲进去,同事则进入调度室用金钥匙打开另一道门冲进去。里面有三个歹徒(还有加枪法的,击毙歹徒之前得拿到),我先击毙了拿机枪的,两个大个子虽然在被击毙之前把站长打晕了,但这并不要紧。

长官告诉我,市长打来电话,祝贺我们圆满解决这次的事件。虽然大家都知道市长跟法尔肯是穿一条裤子的,但谁都没想到,他的女儿也在人质当中。

调查"意外溺水者"(中二)

港口发现一具尸体,此人很可能是法尔肯的党羽。(建议把纳什的魅力加满。)

我来到仓库门前,询问坐在一旁的工人,他说案发那段时间路易基在这附近。在门前的箱子堆旁我找到了路易基,他说在案发前他离开了,不过他看到船坞长跟停泊在案发现场附近的船舶上的水手谈话。我过去找到他。他说船长的确来找过他,问他其它水手是不是还在船上。他还看到船坞长在案发前鬼鬼祟祟地在码头附近转悠。根据他的指点,我在东边找到了船坞长。他没有说什么,只是给了我一把钥匙。我来到西北角(角落有加枪法的奖励品),一位女士告诉我,她丈夫在里面,应该可以帮助我(必须有五级的魅力她才会这么说)。我在仓库里找到她丈夫,但是他不敢说什么,让我找马力奥。(楼梯下有加医疗的奖励品。)我在角落找到马力奥,他只知道那些人把一些箱子锁在办公室里,钥匙在副经理那里,他在北边。我来到东北角,副经理和一些歹徒在一起。

我消灭仓库里的歹徒,在办公室里找到经理。他的态度很不友好。但当我在另一间办公室里找到两箱军火之后,他低头了,提出让我们保护他离开,他会提供一些情报。我们把他送到了码头出口处。

调查结果令人吃惊,看起来那个溺水的人认识"男爵",因此而被害。这个"男爵"还真不简单,法尔肯查了这么久居然都没查出来到底是谁。

会见比洛托(中一A)

法尔肯的心腹比洛托有重要情报要提供给政府,但是他无法在不引人注目的情况下离开王宫酒店,我们只好混进去见他。

不能被法尔肯知道我们到了这里。接待员建议我从餐厅走。我在更衣室里找到了餐厅的钥匙。当我走进厨房的时候,里面的工作人员想把我赶出去。我随手打开旁边一个桶的盖子,酒香飘了出来。我微笑着掏出手铐。外面果然有很多人。我们悄悄贴着墙壁溜到楼梯间,来到二楼。

进入走廊,我走进左边的房间。一个女佣抱怨这里奇怪的事情太多,"你来吧,我不干了!"她把厨房钥匙给了我。我沿着窗台移动来到办公室(可以先进入浴室,有加投掷的奖励品),见到了比洛托先生。

离开就更容易了。大多数人都到餐厅去了。接待员拦住我:"有样东西忘记给你了。"是楼上储藏室的钥匙(储藏室有加枪法和近身格斗的奖励品)。最后我们悄悄地回到了门口。

根据比洛托提供的情报,原来法尔肯自己就是"男爵"。现在我们已经有足够的证据拒捕他了。

查封酿酒厂(上一)

根据线报我们发现了法尔肯最主要的酿酒厂,这对他将是一个沉重的打击。

我们走进仓库,来到办公室。厂长说他的工厂没有任何违法的东西。他还好心劝

废车场

逮捕酿酒厂厂长

我们不要到地下室去,因为墙壁年久失修随时都会坍塌。厂长说的倒不全是假话,地下室果然很危险,一群持枪歹徒。房间里有一箱酒。我沿着下水道往东走,在尽头处找到一个本子,上面列出了酿酒厂老板上个月所有的会面情况。在南面的房间里我找到一把金钥匙。

接着我过桥进入了酿酒厂。(旁边房间里两个人喝醉了在乱跑,这里有加近身格斗的奖励品。)在灌装私酒的地方,一个工人给了我办公室的电话,如果没有约见的话是进不去的。工厂里的工人都无所事事。他们说那些黑手党徒把自己锁在装箱的房间里面,说是要专心搞"品质测试",所以现在都停工了。

我们搭电梯回到地面上,出去穿过废车场来到中央动力室。之前的金钥匙可以打开这里的门,一个工人被黑手党徒关在里面修理故障,为了感谢我们他给了南边仓库的钥匙,还提醒我们不要踩到金属地板,会触发警报。我们进入仓库,走进旁边的房间。三个歹徒正在聊天。旁边办公室的人觉得他们太吵,把门关上了。这可方便了我们。地板上有份报纸,说安吉罗在资助法尔肯的私酒买卖。收拾妥当后我端着机枪一脚踹开了办公室的门。桌上有电话。

几分钟之后,"安吉罗"先生来到了酿酒厂的办公室。厂长束手就擒,四名手下反倒要负隅顽抗。

逮捕法尔肯(中一B)

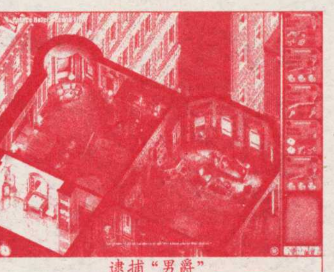
我们到达王宫酒店的时候,威廉警官的部下已经投入战斗,但是他们遭到猛烈的阻击,无法前进。一些歹徒被包围在餐厅里,还有一些挟持工作人员躲在休息室里。二楼则根本冲不上去。这些警察总是那么喜欢夸大其词。我端着机枪带着兄弟们从靠近大门口的那道门冲进餐厅,没几分钟就从另外一头出来了。收获是休息室的钥匙。

休息室里有四名歹徒,好在他们不像火车站那些疯子,所以战斗中人质并没有受到伤害。从歹徒身上找到了两把厨房的钥匙。我从餐厅进入厨房,打倒大个子拿到了经理办公室的钥匙。里面有两个歹徒,各有一把厕所的钥匙。我进去踢开楼梯间的门,击毙一个拿机枪的。

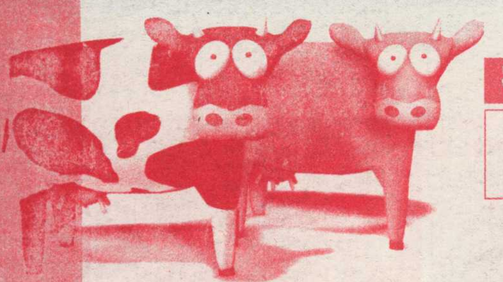
我冲上二楼,一梭子弹从我头上飞了过去,吓出一身冷汗,好在这个拿机枪的枪法比较差(实际上可不是这样,这里全靠 S/L 大法了,多少次才能过就全看运气了)。接着就是一条血路啊,二楼几乎全是拿机枪的。最后我从把门的大个子身上拿到金钥匙,冲进休息室。

法尔肯孤身一人站在窗边。我终于有机会说出这句话:"唐法尔肯,你被捕了!你所说的每一句话……"法尔肯乖乖跟我下楼来到门口,我把他交给了两个警察,看着他们离去。一个警察向我表示祝贺,并把找到的一把钥匙交给我。我再次来到楼上的休息室。

比洛托正在里面对两名手下说:"不知道老家伙知道我就是'男爵',而且是我安排他下半辈子都在'岩石'岛上的铁窗后享清福的话会有什么反应,哈哈!"我冷冷地说:"你认为那么容易就可以蒙混过关吗?我们早就知道了!"


逮捕"男爵"

唐法尔肯的王国伴随禁酒令的时代一并消失了。一小股无畏的人完成了这不可能的任务,他们的名字湮没在历史长河中……■



秘集市

虚幻竞标赛 2004
Unreal Tournament 2004

以下代码仅用于单人游戏模式，在游戏中按下【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
god	刀枪不入模式
ghost	穿墙模式
fly	飞行模式
walk	行走模式
behindview 1	第三人称视角模式
allammo	获得所有武器
loaded	所有弹药加满至 999
addbots #	添加指定数量 # 的机器人

〖测试：NA PAGAN 提供 A〗

城堡攻击
Castle Strike

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
therock	获得 1000 石头
ent	获得 1000 木头
gabriel	获得 1000 矿石
dutyfree	获得 1000 黄金
itsgoodtobetheking	所有资源获得 10000 单位
keepemcoming	刀枪不入
enlightenme	地图全开
iamsolame	当前任务立即获胜
blitzkrieg	当前任务立即获胜
myhomeismycastle	单位限量设为最大
beefcake	功能未明

〖测试：NA PAGAN 提供 A〗

战场风云：第一次世界大战
The Entente: World War I Battlefields

游戏中按【Ctrl】+【Shift】+【H】开启秘技模式，此后可使用下列功能键获得相应功能：

按键	功能
【F】	地图全开
【K】	以火炮攻击鼠标指示位置
【G】	以毒气攻击鼠标指示位置
【Shift】+【数字键】	在鼠标指示位置生成指定单位（0 至 9）

〖测试：NA PAGAN 提供 A〗

卡贝拉狩猎
Cabela's Dangerous Hunts

以命令行参数 -cheats 启动游戏（例如将游戏启动快捷方式“launcher.exe”后面空一格并加上 -cheats 参数），进入游戏后即可按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能（其中 0/1 代表选择使用数字 0 或 1，0 为关闭，1 为开启）：

代码	功能
godmode (0/1)	刀枪不入模式开关
noclip (0/1)	穿墙模式开关
freezeanimals (0/1)	所有动物定住开关
makeplayersinvisible (0/1)	隐形开关
givemoney #	获得指定数量 # 的金钱
animalcamera #	动物视角（# 为动物编号）
unlockallquests	开放所有任务
givetime (0/1)	不限时开关
setweather (0/1)	天气设置开关
blindanimals (0/1)	动物眼盲开关
teleportanimalhere	传送动物至鼠标位置
settimemultiplier (0/1)	时间加倍开关
equipazweapon	获得武器

〖测试：NA BIGFOOT 提供 A〗

西部通缉令
Western Outlaw: Wanted Dead or Alive

以任何纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录中的 autoexec.cfg 文件，在其中找到如下一行：

"playertakedamage" "1"

将其中的 1 改为 0，然后存盘。此后进入游戏，主角即可刀枪不入。

〖测试：NA PAGAN 提供 B〗

学校大亨
School Tycoon

游戏中直接输入 IAMACHEATER 这一字符串即可开启秘技模式，此后可使用下列功能键：

按键	功能
【Ctrl】+【左 Alt】+【C】	增加金钱
【Ctrl】+【左 Shift】+【C】	减少金钱
【Ctrl】+【左 Shift】+【数字小键盘 -】	减小画面 gamma 值
【Ctrl】+【左 Shift】+【数字小键盘 +】	加大画面 gamma 值
【Ctrl】+【左 Shift】+【0】	当前任务立即失败

〖测试：NA BIGFOOT 提供 A〗

速成保龄球
Fast Lanes Bowling

开始游戏后以创建新的玩者并使用下列名字，这样即可获得相应功能：

!STRIKE! 开启自动击球功能（在准备时按【S】自动击球）

!LEVELS! 开启所有关卡

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

阿帕奇:长弓袭击
Apache: Longbow Assault

游戏中直接输入下列代码即可获得相应功能（输入成功会有文字提示）：

JKAMMO	无尽弹药
JKGODM	刀枪不入模式
JKMSUC	功能未明

〖测试:NA WING 提供 A〗

杀出重围:隐形战争
Deus Ex: Invisible War

以任何纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录 \System 下的 default.ini 文件，将其中的“T__d=”改为“T__d=Talk”，保存此文件。进入游戏后即可按【T】进入控制台，删除提示行上的 say 字串，然后输入：

set deusex.jcdentonmale bcheatsenabled true

回车确认后即可输入下列代码获得相应功能：

slomo #	设置游戏速度为 #（默认为 1.0）
legend	显示所有可用的秘技代码
iamwarren	地磁脉冲隐形

要想开启秘密的 Wrap Party 结局，可按如下步骤执行：

①在 Liberty Island 时前往 UNATCO 地图，你会在第一个房间看到一面 UNATCO 旗帜，拿取这面旗帜。

②带着旗帜前往 Manderly 的办公室，进入浴室，把旗帜扔在浴室里，然后冲洗马桶。

③你回发现自己被传送到一个热闹的聚会结局中，注意查阅 Datacubes 获得更多的乐子。

注意：出现在聚会上的角色将取决于你在游戏中杀死了哪些角色。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过

〖测试: NA〗未经编辑部测试

凯恩的遗产:挑战
Legacy of Kain: Defiance

要开启以下秘技需要注意：①US 版的游戏必须升级到 1.1 版；②必须在操控选项中将操控类型设为 Keyboard。

在暂停选单画面中输入下列操作的对应键盘序列即可获得相应功能：

关闭纹理
Autoface, Down, TK Aim, Right, TK Aim, Up, Lift Attack, Autoface, Down

开启线框显示模式
Autoface, Down, Autoface, Up, Feed, Autoface, Down, Lift Attack

开启刀枪不入模式
Up, Down, Right, Down, Feed, TK Aim, Down, Lift Attack, Autoface

无尽的吸取计量
Down, Down, Up, Left, Feed, TK Aim, Down, Lift Attack, Telekinesis

立即获得所有特殊攻击技
Right, Down, Up, Down, Down, Feed, Lift Attack, Telekinesis, Down

生命计量和 TK 计量最大
Left, Left, Up, Up, Autoface, TK Aim, Telekinesis, Down, Lift Attack

凯恩的吸魂器变为纸筒
Up, Down, Left, Right, TK Aim, Lift Attack, Down, Telekinesis.

生命计量、TK 计量和吸取计量全满
Left, Right, Left, Right, Feed, Autoface, Telekinesis, Lift Attack, Down

改变凯恩的造型
Up, Down, Up, Down, Feed, TK Aim, Down, Telekinesis, Lift Attack

在标题选单画面中输入下列操作的对应键盘序列即可获得相应功能：

开放所有奖励品
Down, Telekinesis, Up, Left, Right, Right, Lift Attack, Down, Right, Right

开放全部黑暗编年史
Feed, Down, TK Aim, Autoface, Right, TK Aim, Lift Attack, Down, Autoface

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗




A3练级技巧深入剖析

文/预应力混凝土

农历新年还没有过完，A3官方就立刻给广大玩家送上了大礼——30W的内测帐号，这对于以前苦于没有帐号而不能一亲红颜的玩家来说，的确是来的恰到好处。不过初来乍到的，总不免有N多的问题要问，这里里献上我玩《A3》时领悟的一点点心得，助你早日成为《A3》中最亮之星。

目前《A3》中有战士、法师、圣骑士和弩弓手4种职业，每一种都有利有弊。战士生命高防御也高，但同等级战士防御比圣骑士低；圣骑士装备整齐，配合上强力的辅助法术，在中后期绝对是队里不可或缺的角色；法师不需要近身战斗，攻击高但是生命和防御都是最低的；而弩弓手在力量和敏捷的需求上几乎均等，攻击距离远，攻速快，是未来PK中不可低估的对手。

选择何种职业全凭各人喜好，不过刚来的大都是身无分文（基本装备也卖不出几个钱的），好在新版本增加了新手任务，玩家可以通过与任务所要求的NPC的对话，获得升级的经验及物品奖励（1瓶复活药、3颗属性宝石、3个初级技能卷轴和1000元）。衣食无忧之后，练级速度也会提高了，初级杀城门外的小喽罗，转眼就有4、5级了。如果去NPC处领个任务，练级和赚钱两不误，那是最好不过了。如果感觉操作上不是很熟悉，建议先打开求助菜单（快捷H），用很少的时间就可以把几个常用的快捷记一下，这样以后可以省不少事。

以下侧重讲讲各职业在《A3》中的初期发展注意事项。



一、技能装备篇

每个等级你都可以获得6个技能点，每个职业根据以后的发展方向分配技能点的方式都有不同。

法师分配技能点方式：魔敏法师每级加4魔，2敏捷；魔攻法师每2级加9魔，3敏捷。

骑士分配技能点方式：剑骑每级加3力量，3敏捷；杖骑每级加4力量，2敏捷；

战士按主要使用武器分类，也就是按武器需求进行加点。剑战士每级加3力量，3敏捷；矛战士每2级加7力量，5敏捷；斧战士每级加4力量，2敏捷。

弓弩手分为弓箭手和弩箭手两种练法，同样看装备加点。弓箭手每级加3力量，3敏捷；弩箭手每级加4力量，2敏捷。

其实分配技能点在初期也没有绝对的，主要还是看你现在手头上有什么样的装备，初期只要按照装备的要求来加点，就不会有错，再往后就要确定下你的主攻方向了，因为在《A3》中，每个职业都有2~3个系列的装备，你需要确定自己最终要走的系别路线，确保可以穿上那个系列最终的高级套装。不要妄想兼顾不同系别的特点，在《A3》中，要做一个完美的选择是不可能的，关键要突出自己的优点。这里举个例子大家会看的更清楚些。

同一级别的法师由于加技能点的取向不同，在大约30级左右将可以使用2种法师杖，分别是魔敏型法师的超度杖（1级装备要求魔力106、敏捷52）和魔攻型法师的圣女杖（1级装备要求魔力116、敏捷42）。

目前两个系列的技能要求，仅相差10点技能，因此相对于人物的攻击及防御并没有很大的差别。然而再往后，在大概50级左右，同级别的魔敏型法师的1级咒语杖要求魔力186、敏捷92；魔攻型法师的1级倾慕杖要求魔力206、敏捷72。两个系列的技能要求相差就已经达到了20点。对于法师来说，每加2点魔力增加1点攻击力，每加2点敏捷增加1点防御，也就是说，这时魔攻型的法师将比魔敏型法师多10点基础攻击但是少10点基础防御。

同时由于武器也各有专攻方向，所以还会带来更大的差异，比如：1级圣女杖攻击为55~77，最大附加属性攻击（关于怎么附加属性攻击后面有介绍）为15点（共有3项属性）；1级的超度杖攻击为79~92，最大附加属性攻击为5点；其他装备不算的情况下，这时魔攻法师的最大攻击力为：77+15×3+116÷2=180，而魔敏法师却只有92+5×3+106÷2=160。很容易看出，此时的2个类型的法师已经有了20点的攻击差别。反过来讲，魔敏法师的敏捷高基础防御也高，并且魔敏法师胸甲的附加属性防御也高于魔攻法师的，所以魔敏法师的防御也高于魔攻法师。可不要小看这点防御，《A3》中多一点防御就可以少被伤害1点HP，相对法师很少的HP总值来说是很可观的。

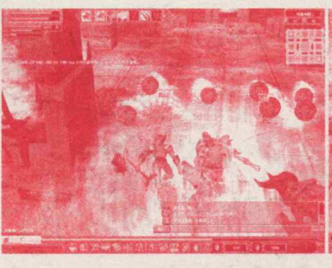
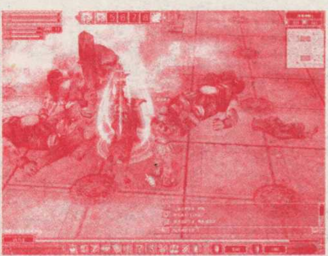
以上的例子说明的问题很简单：随着等级的提升两个分支职业的特征就更加显著，而现在你要做的就是选择方向而不是想着怎么兼容。

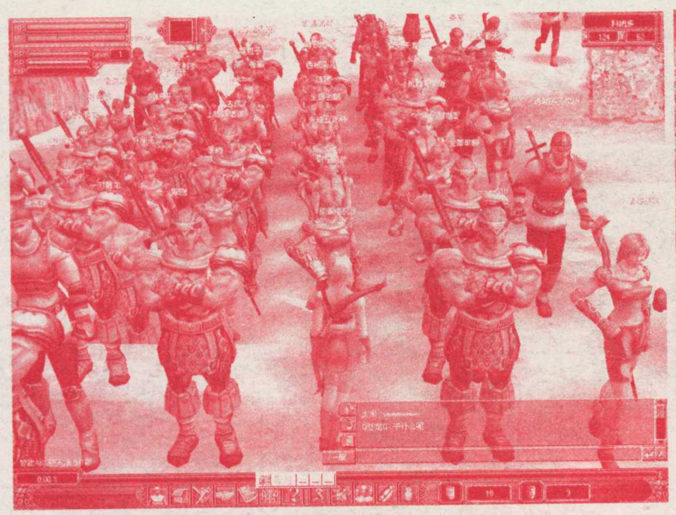
关于这个方面最后一点，在组队的时候由于各职业的分工有不同，战士主要是顶怪，所以技能点第一满足高防御装备；骑士在中后期的作用是给队友强力援助，保护在前面顶怪的TANK的生命安全，所以也以防御为主，最好能用上那种有延长法力持续时间的装备就更好了；法师不参加近身肉搏，绝大部分的伤害都来自法师的攻击，满足武器要求是加点的第一要素。

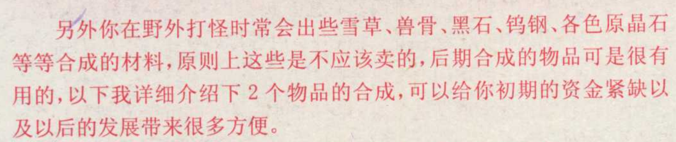


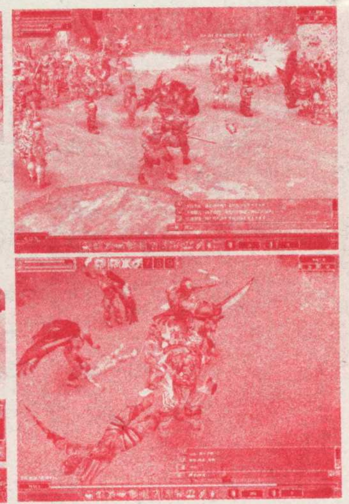
二、生存篇

刚来到《A3》，你会被商店里标明的各类物品价格吓一跳，贵就一个字！行，我买不起还躲不起吗！不建议大家去商店买装备，东西又不好还会被宰一刀，基本职业装（除了首饰）都可以自己打怪出的，或者找玩家买也行。惟独首饰，可以在NPC哪里买，价格不算贵，只不过买出来的首饰，属性是随机给的，可以多试几次淘个好点的用。首饰在《A3》中属于那种高级装备，对等级的要求高并且跨度大，常常一个首饰要用很久。合成用的符文，小的还好，大符文简直是贵死（你钱多的发烧，并且还有大无畏的牺牲精神，我就不说什么了），所以平时要积累不要随便卖符文。初期的玩家在打到些零零碎碎的低级装备或者其他职业技能卷时，都可以卖掉（注意装备先鉴定了再卖），从任务中得到的各种属性宝石，要是多的没地方放（存仓库500一次，贵呀！）就卖给其他的高等级玩家，至少可以卖2000一个。







能），而且MP相对少，技能消耗MP大，练级速度可以说是蜗牛一般，所以建议最好和法师组队升级。

关于组队我觉得这里也有必要讲一点。《A3》中等级在10级以内时可以互相组队，然后按等级比例分配经验；当等级超过10级时，就只能结为师徒关系了。结为师徒关系无疑最实惠的是等级低的一方，他将可以不费很大力气就分得对他而言比较多的经验，有助于其迅速升级并适应游戏。但是当两位玩家的等级差距已经缩减为10级以下时，经验值的分配将会比组队时少，此时需要确认等级差，并及时转换为一般组队，才能避免经验值分配的损失。所以说要是有个大哥大姐肯带你，那是多么幸福的事情呀！

对于所有职业来说10级以内不用组队；10到20级战士和骑士如果能组队去怪密集的地方打效果不错，法师仍然可以单干；20级以上，还是大家配合升级比较快，1战、1骑、2法、1弓这样的队伍，去那种怪多的地方也照样可以游刃有余。等级再高些，法师强大的魔法攻击效果就成为绝对的主力，战士和弓手往往成为累赘，而不得不向更危险的地区进发，以寻求一席之地了。

另外你在野外打怪时常会出些雪草、兽骨、黑石、钨钢、各色原晶石等等合成的材料，原则上这些是不应该卖的，后期合成的物品可是很有用的，以下我详细介绍下2个物品的合成，可以给你初期的资金紧缺以及以后的发展带来很多方便。

1、保管盒子（可以装同一种东西100个如属性宝石等等）

2兽骨+2黑石=灾难之角；3雪草+3钨钢=厄运之角；2雪草+2钨钢=亚树干枝；4黑石=石粉；4兽骨=骨粉；

2亚树干枝+2骨粉+2石粉=厄运之木；

最后一步：灾难之角+厄运之角+厄运之木=保管盒子

以上合成过程中物品放的先后次序不能颠倒，每次合成需要1W的费用，不会失败。这个盒子自己用很方便，卖钱可以买30多万，极力推荐。

2、完美水晶（以蓝水晶为例）

6个蓝水晶原石合成一个蓝水晶碎片→4个蓝水晶碎片合成一个无暇蓝水晶→3个无暇蓝水晶合成一个完美蓝水晶

合成完美水晶要水晶原石72个，所以最好是你已经有几个储物箱了并且还有个10来W的钱了，水晶原石可以找玩家收购也可以自己打的时候积累，一个完美水晶可以卖到60W，绝对值得，钱马上就来了。

三、战斗篇

早期10来级的时候，单打经验比较多，没必要组队。战士在初期凭借高生命高防还是很容易的，对技能卷依赖不是很大，但还是应该尽量学全技能，因为前面的技能不学，后面的新技能是没办法学习的。战士后期可能会觉得郁闷，因为队中的作用就是吸引火力，给法师们当肉垫，没有法师风光。

骑士首要学会的是祝福（学到2级即可），高防加强辅助技能，使这个职业在早期就可以和其他职业配合升级。到了30级以后，骑士就已经成为队里不可缺少的角色了，在队里你的第一任务是辅助大家，然后才是进行攻击。

法师对新技能的要求是最迫切的，力求每次升级都能立刻学到新的魔法，这样对单打的法师很有利，此外法师最重要的两个无属性魔法——生命力场、魔法力场，请无论如何要学到3级。法师攻击高，虽然不参加近身肉搏，但是在等级高的地方杀怪，很容易被打，法师防低，生命力场和魔法力场几乎就是救命的法宝。27级学会第一个范围攻击魔法后，生活便开始对着法师MM微笑了。

弓手MM就没有法师MM这么幸福了，百级以后才可以学习群攻技能，这大大增加了弓手的练级难度（战士都只要80几级就可以学群攻技



四、杂篇

下面来讲讲我游戏中积累的一些杂七杂八的经验，希望对大家有用处。

1、鸟。各职业都有专署的宠物鸟，并且有1级、30级和60级的佩带要求。在商店中出售的鸟，具有几种随机属性，分为主要属性（增加攻击、增加防御）和附加属性（追加经验值、增加属性防御和属性攻击），鸟每升1级增加1点主要属性，每5级增加1点附加属性。鸟的升级经验主要是根据角色杀怪的等级和数量来计算，在打怪时会得到一些魔浆果，点右键吃掉，会给宠物增加25的经验点。人物挨打时鸟也会跟着减血，死后只能用复活药复活，NPC那里卖20W（黑呀），所以尽量别死，早期更是宁可人死不可鸟亡。鸟的饥饱度的设计比较讨厌，它是按现实的时间来计算，7天不上线鸟就会饿死了。

2、属性宝石。把它们镶嵌在装备上（只针对胸甲、武器、盾），可以获得附加的属性防御或属性攻击效果。红宝石是火属性，蓝宝石是冰属性，黄宝石是电属性。把装备放在包里，然后把宝石扔到装备上即可。所有不同等级的装备，可附加的属性值上限都不同，并且有一定的成功几率，不要妄想一次就能砸出最高的附加属性，要多试几次才可以。

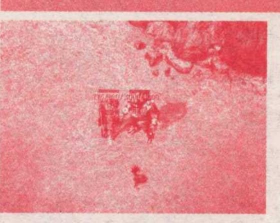
3、合成装备。这是游戏中比较高深的部分，要详细讲述的话，可以单写一篇文章了，我这里就提几点注意事项：①合成装备可以给已有的装备附加上更强力的属性或者升级该装备，但是有失败的可能，严重的血本全无；②合成用符文共有10种，都可以打到，也可以买（很贵），放符文的顺序不能颠倒；③升级武器、装备在1~4级可以直接使用升级宝石，在5级以后只能通过与符文合成的方式升级或者通过镶嵌灵石魔石来升级，并且有失败的几率，失败时往往是符文、灵石损耗掉不说，装备直接消失或者降为1级装备所以一定要慎重又慎重。

到这里，就算新手也已经对《A3》这个游戏的各个方面有了长足的了解了，算是在《A3》扎好了根了，以后的发展就看各位自己努力了！■

传奇3新系统带来了什么？

文/斯塔克豪斯





哇，大哥，你的武器是怎么升级的，到现在没有失败过，厉害……”面对旁人的夸奖，我只是微笑着点头回应，这些人的奉承只是想获得我武器升级的秘诀。这种人，早已司空见惯了。

诚然，一把升级极为成功的武器除了能给玩家带来能力的提升外，还能让玩家获得他人的尊敬，尤其是你手握一把满级全成功的稀世武器，站立在城市中央的时候，这种感觉就更加的强烈。很明显，在《传奇3》这个真实近乎残酷的世界里，拥有一技之长的人往往能获得别人的尊敬。由于《传奇3》的武器升级系统更具人性化，即使是武器升级失败后依然不会破碎，因此，在热血传奇时代，始终处于尴尬地位的武器升级在《传奇3》里如火如荼的发展开来，这点从在各游戏服务器里始终居高不下的黑铁价格就可以窥见一二。

在大多数人看来，武器升级不外乎两大条件——黑铁矿石与首饰，但是人们似乎忘记了其他两个要素——人物状态以及武器的等级。

由于后两者潜藏的作用长期得不到应有的认识，导致其成为武器升级失败的原因之一。同时，黑铁矿石与首饰的搭配并不仅仅只是按照“每级增加纯度和数量”这样一个简单的原则。武器在升级时，黑铁与首饰的搭配往往取决于武器的等级，从这方面而言决定武器升级成功率的主要因素，包含技术和随机值两方面。

道理很简单，对于《传奇3》来说，武器升级的成功率不可能仅仅是技术因素，否则一旦玩家掌握了这个合理的升级技术，那么这套系统就没有新鲜感和可研究性了。正因为受到随机性概率的影响，使得不少玩家在升级路上即使选择了正确的方法，也会因为一两次随机的失败而放弃原先合理的方案。下面笔者就对武器升级方案做一个简单的引导，毕竟合理的方法并不只有一种，玩家同样需要有自行摸索的空间。

如上文所说，武器升级取决于4大要素，首先是人物状态，人物的PK值对自身幸运值的影响之大“家喻户晓”了吧，如果你身上“血债累累”，那么你大的惊人的PK值将无限放大武器升级时的随即失败概率。或许有人会说，我杀了不少人，但是我武器升级时失败的不多呀?那我只能说，你恐怕是上辈子积了大德了；或者你在升级武器时PK值已经降到了一个可以接受的范围（PK值可以到失乐园NPC那查询，为0时最小）。

其次是武器等级，这点与其他三要素都有关，人物与武器的等级差越大，武器升级时的随机失败率就越小（不信你拿1级的武器去升级试试）。再次，在黑铁方面，由于这种矿石只有纯度值，那么我们不妨猜测，黑铁只有在纯度相近的情况下才能达到较好的升级效果。也就是说，升级武器时并不是黑铁纯度越高越好，而是要根据武器的等级选择不同的搭配。这种猜测并非空穴来风，众所周知，网游中一些核心程序都在服务器端运行，并且力求简化，因此游戏不可能采用复杂的算法来安排武器系统，这点从武器修炼值的4大阶段经验就可以看出。在综合无数先人的经验后，我们得出这样的一条结论，黑铁升级时纯度要集中，每级适当的增加1~2点纯度，每4级增加1~2块黑铁。

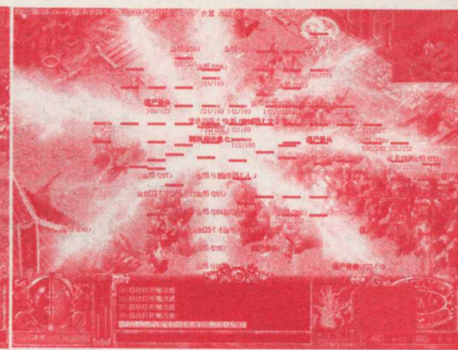
同样，首饰也应该遵循这个原则，不同的是，首饰的可操作因素过多，有持久、属性（自然、攻击等）、等级这几方面，但是我们同样可以遵循一切从简的原则。在持久方面，由于游戏里首饰商会定期刷新首饰，所以获得满持久的新戒指并不难；而首饰的等级则按照武器等级来定，一般34级武器在初级时候使用13级首饰为佳，而随着武器经验的阶段性跨越，首饰的等级也可以相应提升，否则在初期采用过高属性的首饰将直接导致后期升级没有更多的材料提升空间（武器每升一级都增加1~2个首饰，每4级时提升首饰的等级，同时数量不变）。以法师武器为例，可按照蛇眼、魅力、火玉、愤怒之钟的标准升级，切记首饰不可跳级使用。需要注意的是，首饰的属性正如黑铁纯度一样，没有过多的要求，按照属性由低到高依次安排即可。

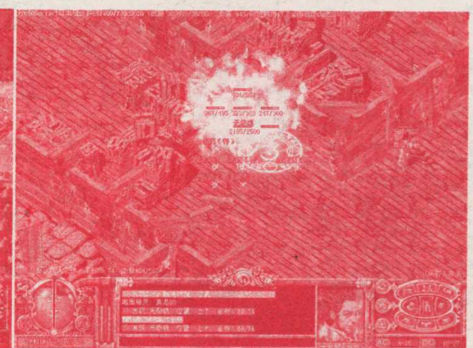
“新版本才刚开几天啊！我手上的极品潘夜无机棍就已经不值钱了……”望着这个因为失望而沮丧的好友，我只能同情的拍拍他的肩膀。在武器初始化大潮的席卷下，不少保留带有附加属性武器的玩家都因此遭受了不小的损失。的确，一个可以还原武器的等级，还可以有一定几率增加武器初始属性的系统，我们有什么理由拒绝呢？

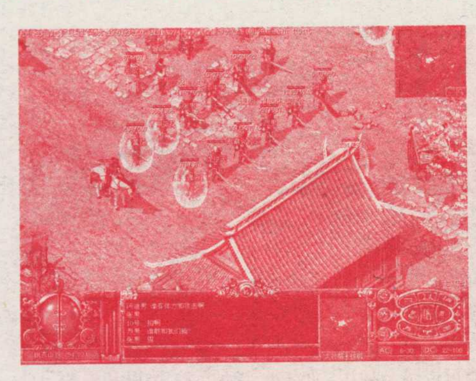
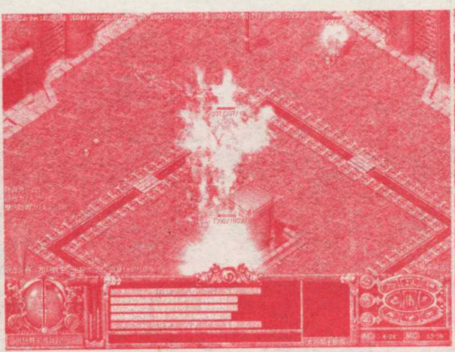
于是，大量市场上升级失败多次的比较珍贵甚至稀有的武器纷纷投入到初始化的熔炉里，其结果是，有人欢喜有人忧。

在经历了初期疯狂的炼制风潮后，玩家们开始反省这个系统。相对于武器升级系统来说，武器初始化系统似乎没有多大的改变，同样是拥有纯度的矿石，同样是需要首饰，不同的是，矿石不再是随处可见的黑铁，而是千金难求的魔晶石。根据官方的说法，魔晶石可以在玛法大陆的大小








BOSS身上获得，但是经笔者实验后发现，似乎只有蚂蚁将军和邪恶钳虫兑现了这个承诺。此外，武器初始化一锤定音的设定让玩家根本没有深入研究的机会（因为初始化的武器等级要求是10级以上），对于那些将高级武器初始化的玩家来说，他们除了尽可能的给初始化提供高纯度的魔晶石和高级首饰外，也只有乞求老天保佑了。很明显，这股初始化风潮很快就因为这套系统本身的不确定性和低成功率而消失（笔者所在的服务器里，一个RMB武士将破山初始化，使用的材料是5条追风项链，17纯度的魔晶石，结果还是失败）。

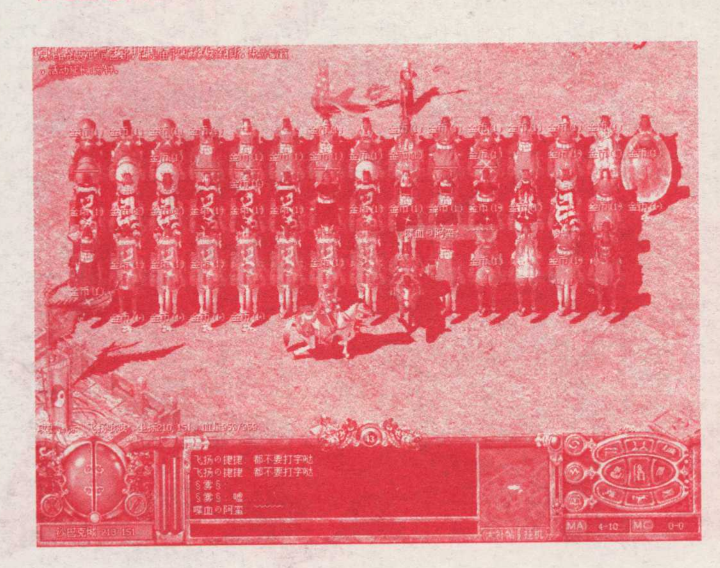
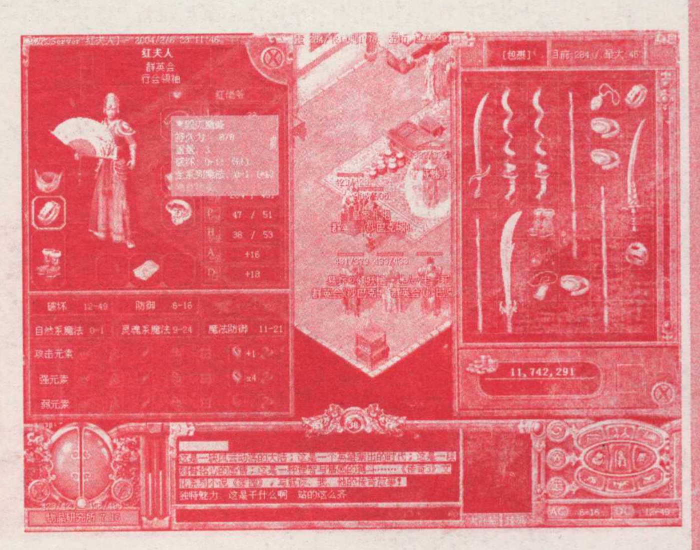
在系统推出之初，一泻千里的极品武器价格很快随着这股风潮的没落而重新提高。

如果说，武器初始化是《传奇3》几乎定型的装备价格市场上，来去无踪的龙卷风的话，那么首饰合成就是持续不散的台风了。得益于相对低廉的合成价格以及广泛的材料来源，首饰合成远比武器初始化深入人心。虽然普通的首饰合成只有不到3成的成功率，但是仅仅只有1W元的合成价格根本无法让一个中产阶级玩家感到肉痛，更何况，盛产刚玉矿石的边境和银杏矿区，更是让那些大量囤积矿石的奸商血本无归。

此外，一个存在已久的良性BUG也让整个游戏市场的刚玉矿石交易近乎绝迹。在经历了初期材料紧缺阶段后，首饰合成的强大影响就已经体现出来，此前在游戏中价格居高不下的极品手镯价格一落千丈，毕竟你只要有足够的耐心，反复的合成终会成功，即使经过了多次失败，但你完全可以在仍是供小于求的手镯市场将自己的劳动成果卖个好价钱。相对于前两个系统，首饰合成系统几乎没有任何技术性可言，因为刚玉石没有纯度设定，而且你要合成的首饰已经是既定产品，无法更改。因此在这里笔者无法向大家提供更多的经验，唯一值得一提的是，稀世首饰的合成成功率较普通首饰为高，大约50%，而极品首饰成功率在这个基础上再次提升（无论是普通还是稀世）。

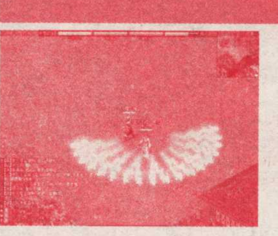
附刚玉矿石合成的BUG：首先你要有10块纯度15以上的刚玉矿石和纯度任意的刚玉矿石10块（尽量用那些垃圾纯度的矿石即可），如果没有就去买吧。清空包裹，然后从仓库里依次取出10块纯度15以上的矿石，然后再取出剩下10块低纯度矿石，然后点击啊彬进行合成，你会发现放在包裹最后的10块低纯度矿石被系统收回，你在获得1块刚玉石的同时那10块15纯度的矿石毫发无损。如果你还想进一步的节省资金（够黑，已经坑了人家还想不给钱），那么你放在包裹里的钱只要少于1W，那么你也可以得到刚玉石。

另外，首饰合成方面的要求和结果恐怕也是许多玩家所疑惑的。有时候自己明明拿了同种的戒指合成，可是系统硬说材料不合要求。其实，在首饰属性上的选择往往是无法合成的关键。在合成之初，系统已经明确指出必须要属性一致的同种首饰，因此玩家如果拿同种戒指但是属性不同（部分是极品）的情况，或者是同种属性不同种类的戒指（比如0-5的珊瑚+2个巨龙），自然无法合成。其实你如果要合成极品，只要3个首饰都用极品的相同的属性就可以了。而且你的首饰在基本属性一致的情况下，其他附加属性越多，那么合成成功后的附加属性类型也越多，甚至有所增强。举一个简单的例子，你将2个0-5，一个0-5火+1，风+1的火玉进行合成，一旦合成成功，系统就会给你一个0-6的火玉，同时，还会有一定的几率再保留风元素或者火元素的属性，如果你的运气好的翻了天，那么你可能会获得加强了元素属性的戒指！（比如0-6魔法，风+2/火+2的火玉）■

剑侠 online 打造最强火系 ID





火不论在民间传说还是游戏里，都是代表着毁灭的力量，不管是八神的紫焰还是 DIABLO 的魔法，都意味着破坏。在《剑侠情缘 online》里，也是如此。金木水火土五系中，火系的攻击力是最强的，但是如此强大的攻击力，必须以损失大量的生命作为代价。如 20 级降龙掌的 30%的生命，还有 30 级天忍镇派技能天魔解体的 40%生命。所以火系的战斗通常很快就能结束，要不就是数秒内杀死对手，要不就是数秒内被对手杀死。

首先简单评论一下火系的两个门派，天忍和丐帮。天忍是从内测就开放的 5 个老门派之一，一般分为魔忍和战忍：魔忍就是使用火墙（推山填海）、七杀拳等技能攻击的，而战忍就是用天魔解体等战斗辅助技能配合偷天换日等使用武器攻击。其中魔忍的练级速度是很快的，在 10 大门派所有的练法中，肯定可以排上前 3 名，虽说 PK 起来不算强，但却拥有等级和装备上的优势。战忍的物理攻击是游戏里最强的，连纯战士的天王都难望其项背，只是为了这强大的攻击力，却要牺牲很大一部分的生命作为代价，而且暂时技能还是比较弱，所以练的人不是很多，特别是高级的战忍简直是凤毛麟角。

丐帮是新开的门派，也是现在玩家中普遍认为比较完美的一个，丐帮的绝学跟金庸小说里说的一样，就是降龙十八掌和打狗棍，所以丐帮的练法分为掌丐和棍丐。棍丐练级速度从低级到高级都比较快，特别是天下无狗属于外功类技能，所以能叠加武器上的冰、毒或者物理伤害，用冰棍能把对方冻住，行动就跟慢动作一样，物理高的棍能很大的提高攻击力。至于掌丐，前期练级比较慢，但 70 多级成型以后，无论练级还是 PK 都相当不错，我个人比较喜欢这个练法。

练级和加点：

由于 2 月 10 日以后就可以用宝石多次洗点（暂时能洗 255 次），所以我建议两个门派都先按容易练级的加法来练，就是天忍先练魔忍，丐帮先练棍丐。

1~10 级，没什么好说的了，在新手村外面打白猪吧，很快的 2~3 个小时就能升到。

11~20 级，这时候加了门派，学了技能了，天忍可以加 5 点左右的残阳，反正以后可以洗点，加了练级快很多，还是加吧。至于任务，等 20 级一起做吧。丐帮先做了 10 级的任务，然后加丐帮棍法，每级都加，这段时间就在门派外面和各城外面打刺猬等 150 经验左右的动物。

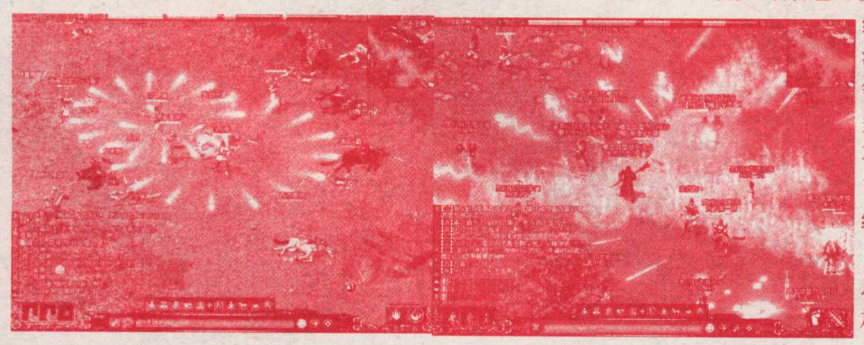
21~30 级，天忍这时候学了火墙，这可是以后一直用的技能，一直加到满吧。不过 5 级前威力太小，还是先用残阳打吧。丐帮这时学了沿门，就加 1 点就行了。这个技能可以骑马使用，而且是外功技能，可以和棍法，打狗阵等叠加，所以威力到 50 级都有提升，练级是够用了。这段时间在剑阁或者秦陵外打刺猬吧，这些刺猬经验有 250 左右，而且剑阁西南有几个连一起的点都有 10 只左右的一起刷，可以一直打不用停。

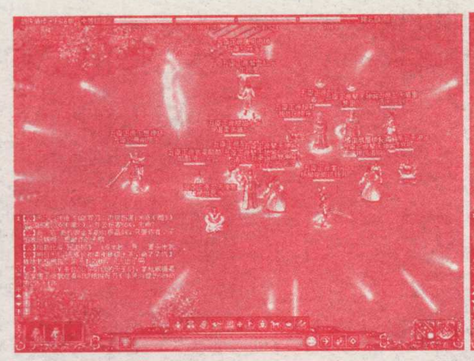
31~50 级，天忍已经有 11 级的火墙了，练级速度飞快。丐帮也学会了打狗阵，这是个光环技能，一直开着吧，这技能加到 8、9 级就够了，加多了以后不够点加醉蝶了。天忍这个阶段打 500 左右经验的怪比较好，比如凤眼洞和黄河源头，这些地方怪比较集中，烧起来比较爽。丐帮就可以去打一些远程攻击的怪，利用距离的优势，把技能放右键一下下的打怪，比较省药，而且远程的怪比较少人打，不用抢。顺便说一下，打丐帮的 50 级任务也是用这个方法，可以一点血不掉杀死侍卫队长，不过记得先和公公对话再打才有效。

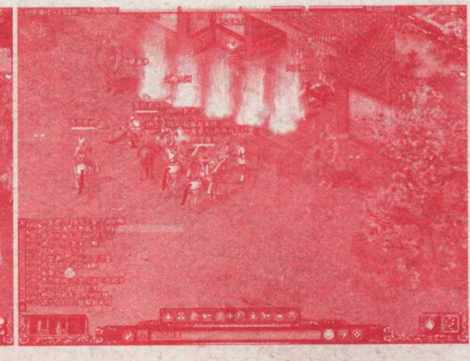
51~65 级，这时天忍学会了七杀拳，而丐帮也学会了无狗（天下无狗）和醉蝶，已经基本成型了。七杀拳是外功技能，可以加成武器上的伤害，所以最好找把 20 冰以上的武器，先放 2 个火墙，当怪走到火墙上且集中的时候，就用七杀，如果冰住了怪的行动就会变慢，多受几下伤害，而且七杀有一定几率减去怪四分之一的血。这时天忍可以接出师任务，做了第一步后就可以进圣洞练级了。圣洞一层有 8 个以上一次刷 10 多个怪的点，人少的时候还可以在两个点来回跑着打，700 左右经验一只，而且这地方其他门派进不来，可以一直练到 65 级。丐帮这时候就加醉蝶和无狗吧，醉蝶能同时加五防，再针对练级地方的怪的属性，找相应的装备，可以轻易把某 2 防加到 40 以上，这时被怪打就不会很疼了。然后可以去丐帮的祥云洞练级，1 层的怪虽然是远程攻击较多，但都是火系伤害，而且攻击力不高，把火防加到 40 多就可以在这里轻松练级了，这里一般没人抢。其实这时候还可以去其他地方打 700 左右经验的怪，比如响水洞，汴京铁塔（这 2 个地方 40 多级就可以去了，不过那里人多，容易发生 PK）。

65 级以后，这时技能都差不多满了，血也比较多，装备也比较好了，就可以去打 1000 左右经验的怪了，例如几个新手洞、老虎洞、轩辕洞、药王洞等等。暂时《剑网》里面经验最多就是 1200 左右的怪了，不过已经有 103 级的高手了，相信很快还会开更高级的练级地吧。

到了 75 级后，想洗点的玩家就可以洗了加自己想加的技能







了。75 级前练级的技能加法应该是：天忍加 5 级残阳，20 级火墙，20 级七杀，14 级血刃，16 级三昧。丐帮加 20 级棍法，1 点沿门，16 级打狗阵，20 级醉蝶，20 级无狗。

最终技能加法：（因为要 89 级才能加满镇派技能，所以我以 91 级时有 90 个技能点举例）

魔忍：20 火墙，20 七杀，20 三味，20 血刃，1 点天魔。剩下 9 个技能点可以加到诅咒技能上。火墙是练级必备技能，从 20 级开始都要用的，而且 PK 的时候有一点几率可以粘住对方，自然要加满。七杀拳可以叠加武器上的伤害，现在魔忍都是拿高冰伤害的武器用七杀，这是魔忍唯一的 PK 手段。三味真火可以增加武功的火系伤害，练级和 PK 都有用，当然要加。血刃可以增加七杀的火系伤害，而且是上下限一起加，可以极大提高七杀的最低攻击。1 点天魔是为了加快七杀的出招速度的，一般是 PK 时用的。

战忍：20 枪法（锤法，刀法），20 偷天，20 血刃，30 天魔。首先必须说明，虽然战忍攻击很高，但也很难秒人，而且用了天魔后血大幅减少，所以真的很弱，现在练的人也少（不过有比较可靠消息说以后天魔会有一定几率忽略敌人攻击，加满约是 72%，那就比较可怕了，不过括号内容仅供参考）。说说这个加点，20 的基本技能是必要的，能提高攻击，命中及必杀几率。偷天换日这技能不错，能吸取敌人生命，加满了就基本不用带红了。血刃能增加武器火系伤害，最主要是可以提升最低攻击。天魔不用说了，毕竟作为天忍的镇派技能，相信以后会被加强。

棍丐：20 棍法，20 无狗。这两个就不用说了，能提高技能攻击力。剩下 50 点，建议 18 滑手，20 醉蝶，12 打狗阵。醉蝶能提高五防，让你在 PK 和练级中都能坚持比较长的时间。滑手（滑不留手）能提高速度，但是主动技能，所以我是出于 PK 的考虑，如果你不喜欢 PK，那可以适当减少这个技能的加点，先把打狗阵加满。棍丐被认为弱于掌丐，其实并不尽然，因为外功系的练法很依赖武器，如果有高物理点数或者冰伤害（这两属性不能并存），高物理百分比，高命中的棍子，那用了醉蝶近身放无狗的棍丐威力还是很强的。



掌丐：现在被认为是最完美的一个练法（所有门派所有练法中），兼具练级速度和 PK 能力，具有高防（醉蝶），高攻（降龙掌），高跑速（滑手）。其实不尽然，首先，掌丐必须加满的技能有 20 掌法和 30 亢龙（亢龙有悔），然后只剩 40 点了，只能在上面说的 3 个技能中选择 2 个加满。一般喜欢 PK 的朋友，我建议加 18 滑手，20 醉蝶，2 降龙。因为 18 滑手能加 60%跑速，刚好是整十，不过如果你的跑鞋各位是 4 以上，那也可以加满 20 的滑手。醉蝶上面说过了，加防让你有更多的时间杀死对手。虽然降龙能提高攻击力，但 20 级要减去 30%的生命，代价太高，不值得。然而如果你不喜欢 PK，那可以加满 20 降龙和醉蝶。这样攻防都高，练级的效率很高，降龙减的血也就多废几个红而已。

属性点加法

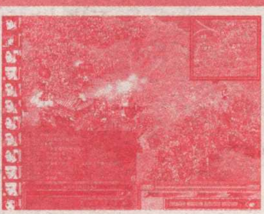
首先一个原则（适合几乎所有门派），就是力量、身法看装备武器加，内功不加，剩下全加外功，血多才是硬道理。魔忍由于大部分是用的内功系武功，所以力量不用加很多，最多加 110 点能拿高级的加冰伤害的单刀就行了，身法尽量少加，全加外功，那样血基本比较多，虽说 PK 不是很强，但起码不容易被打死。战忍由于要拿高级的武器，力量和身法都要多加点，而且由于天魔减的是自身的血，所以多靠装备加血吧。棍丐力量加到 165 能拿 81 级的棍就行了，身法不用加，因为无狗属于技能攻击，不考虑身法的，剩下都加外功，这样血多防高，在群 P 中也算坦克型的了。掌丐如果加降龙的话，血减的比较多，所以和战忍一样适当加点力量身法，不过两者之和最好别超过 250。

装备选择

现在的《剑网》由于幸运的出现，所以装备都提高了一个档次。不过极品都是可遇不可求的，所以不必过分要求。项链方面，当然是加全防的好，但那都是几百几千万的东西，一般不富有的玩家用高血高内的就行了。武器方面棍丐可以从高冰、高物理、高毒三方面考虑，战忍最好还是用高冰的，PK 练级都好用；掌丐和魔忍考虑就比较少了，内火的武器属于极品级的，不过对练级时用火墙的魔忍比较有用，对掌丐意义不大，掌丐还是找高血高内的武器吧；PK 的时候魔忍可找高冰的武器，其他的衣服之类的装备基本找双加血内的，现在都不是很贵，如果加防 10 以上就更好了。■

巨商 商会兴衰录（一）





护城河浩浩河水，日日夜夜无穷无休的从南京村边绕过，东流入海。江畔一排数十株乌柏树，叶子似火烧般红，正是八月天时。村前村后的野草刚起始变黄，一抹斜阳映照之下，更增了几分萧索。两株大松树下围着一堆村民，男男女女和十几个小孩，正自聚精会神的听着一个瘦削的老者说话。那说话人五十来岁，一件青布长袍早洗得褪成了蓝灰色。

只听他两片梨花木板碰了几下，左手中竹棒在一面小羯鼓上“得得”的打着拍子，唱道：“小桃无主自开花，烟草茫茫带晚鸦。几处败垣围故井，向来一一是商家。”

“这首七言诗，说的是战火过后，原来的商家店铺，都变成了断墙残瓦的破败之地。再任你有千万财产，也化为乌有。小人这里要说的是战乱之前一个传奇的商会的故事，亦或是几个生意人的故事。”

『第一章　起在山花浪漫中』

背景：《巨商》朝鲜集市　主演：【家】兔子

要发大财，来朝鲜；

要败家产，来朝鲜！

站在群山村的码头上，兔子不由得想起在中原流传甚广的这一句话来。携带商会最强挑夫阵容的兔子来到朝鲜，并不单纯为了赚钱，而是想在朝鲜积累起雄厚的资金，以支持正在争夺温州等城市经济控制权的商会。

“行走商海最重要的是什么？是同。”KK 如是说。

同，即是上下一心，协同合作。战商和纯商的协作是互助的，战商为纯商训练高等级高力量的挑夫，使纯商每次能够运载更多的货物，提高单趟的利润。而纯商则提供药物和资金给战商，使战商能够持续的不间断的更有效率的练级。纯商和纯商的协作是信息。如此大的世界，如此多的城市，如此丰富的商品，变动如此快速的价格，一二个人想随时掌握情况基本上是不可能的，纯商们之间的协作则大大的弥补了这个问题，帐簿的交换使各个会员都随时掌握各地的价格变动情况，互助合作使商会资本得到快速积累。

妄想有人协作是不可能的，兔子知道自己是商会第一个踏入朝鲜大地的成员。一切从零开始……兔子只能够靠自己的双足在这片土地上走出新的商机。但是兔子不怕，因为兔子手里除了拥有商会最强壮的挑夫队伍，还有以前在中原做药材生意时赚下的 110W 两银子。

来到朝鲜，兔子面临的第一个问题就是如何开始。

“行走商海最重要的是什么？是准。”笑笑经常这样自言自语。

准，即是准确的获取情报和准确的利用情报。初期获取情报，就一个字“走”。先不做生意，到各个城市观察。用帐簿记录下该城市的商品、物价、规模，已有的投资额和城市的年收益。这样，对比各个城市之间的物价差，以此作为确定以后行动路线的依据。后期的情报获取则多种多样，可以通过商会成员的消息，纯商们之间的帐簿交换和完成任务过程中顺便查看。记住，所有的情报都有实效问题，不要盲目相信。

有了准确而及时的情报，所要做的就是对情报的准确利用了。如果说获取情报是重中之重，那么对情报的利用则是核心内容。一般来说，对利润的影响无非来自这几个方面：携带物品总重量、物品单体重量、物品进价、物品卖价、过路费、消耗时间、有效重量。每个方面都必须考虑到。

除去上面所说的因素以外，还有一个变动的东西，那就是商品价格的浮动率。基本上各个城市商品价格的浮动原则是：相同物品买卖城市越近，跑商的人越多，单位时间价格受物品数量影响越大。当浮动率超过一定界限，那就意味着你赚不到钱了甚至要亏本了。

“你知道光州吗？”那老板慢慢的说道。

“光州？”兔子不由得一愣。

“光州在群山南边一点……”

“废话少说！”还没等那老板话说完，兔子直接打断了。来朝鲜好多天了，一无所获的兔子自然心情急躁。

“你急什么？”老板不满的看着兔子，“那里的这个东西最好卖。”兔子顺着那老板那胖胖的手指看到一个可爱的布娃娃随风摇摆。

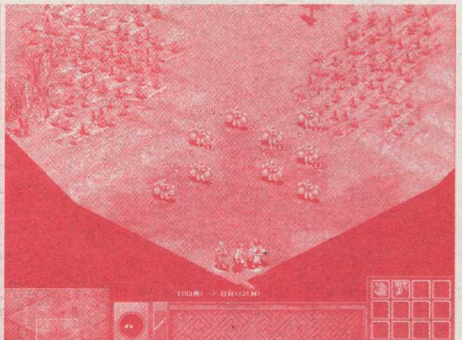
“这个？”

“当然！这样，你能拿多少走就拿多少走，我给你这个价钱……”可恶的 2 根手指，竖了起来。

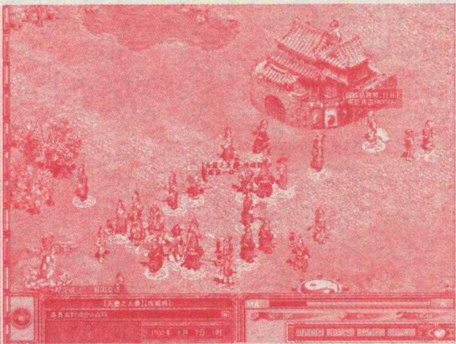
“20W？”兔子一下子有点兴奋。







ONLINE GAMES


那手又拍到兔子肩膀上："像兔老板这种做跨国生意的大老板，怎么可能做20W的小买卖？我这里是200W！"

"FT！"

"这样，兔老板什么时候要货，尽管来就是了，大家做生意嘛，爽快一口价！"倒霉的兔子走出店铺，开始打退堂鼓了。

回到旅店，兔子这还没进门，就看见他的无所事事的挑夫们围在一起叽叽咕咕的。

"兔子~~"这声音是挑夫疯神，"快来看，我们捡到一个迷路的小女孩！"

哦?兔子慢慢的走过去。果然一个10岁左右，身着朝鲜服饰的小女孩正坐在挑夫中间。

"我家就在开城北门外的工厂。"稚气的声音让兔子眼睛一亮。

2天后，来自中原的商人兔子代理了朝鲜最富盛名的开城布娃娃。谁也不知道兔子这样一个初到朝鲜的小商人，怎么弄到这个大品牌的，只知道开城兔子布娃娃迅速的占领了朝鲜各大城市的杂货店。兔子在朝鲜转运了！

"行走商海最重要的是什么？是花！"兔子信奉这样的教条。

花是花钱，钱被赚回来了，不花怎么行。

花钱的地方很多，比如说车马费啊（包括坐船，走快捷方式等等），比如说友谊支援费啊（为给自己练挑夫的战商朋友买药买东西），比如说不动产投资。

前二项，对于兔子这样经商成功的人士来说，小CASE啦。而最后这项却是大问题。对不动产的投资必须慎之又慎，因为一不小心，血本无归啊。大的投资项目，整个商会应该统一规划协作，不然遇到2个会员争夺一个城市的时候，尴尬不说了，资金的浪费是很可惜的。对小项目的投资，则必须小心啊。首先工厂的风水要好，一定要在新手出来的城市附近，这样才有人来打工。一定要是交易额较大的城市，不然做出来的产品谁要？

总之花钱谨慎啊…… 因为偶们的钱来之不易，也是一步一步跑出来的。

"信！兔子，你的信！"挑夫疯神冲到兔子面前，大喊道。

一张白白宣纸铺开来，黑字格外醒目。

【家】兔子：

我商会已得到茂名官方认可，定于1501年2月1日正式成立。望速归！

PS.金华和温州已在我商会控制之下，漳州的争夺也大局已定。

【家】KK

蓬莱的阳光温柔散射在地上，山花烂漫，回应着这平静的下午。兔子久久的微笑着，身后却屹立着这样一块招牌"家游商会——茂名"。

1501年春，家游商会在茂名、金华和温州设立办事处。3日后，漳州办事处也设立了。【家】商会正式开始在商界崭露头角。商史又翻开新的一页。

攻略要点：想建立商会首先最重要的是懂得如何赚钱，而"公欲善其事，必先利其器"中的"器"也是很重要的。初期的资本积累是商会还在创建阶段的一个必不可少的环节，而对于赚钱而言，最重要的就是商品信息的掌握！只有掌握了最新的物价，以每单位负重的差价和相对路程计算出利润，然后选出一条最方便快捷的商路，这样才能赚大钱。而影响跑商的其他因素就是挑夫了，挑夫的等级越高负重力越大（升级后属性只加力量），也影响着每次跑商的总利润。说到挑夫的练级，尽管战斗中挑夫不会动手，但是当主角打一些相对等级较高的怪时，挑夫也会自动吸收经验，最好的训练挑夫的方法，就是由高级战商带出去练，然后转给纯商使用。如果没有战商帮忙的纯商，也可以自己练挑夫，雇佣1~3个远程攻击兵种，主角也拿远程武器，同时要保证队里有会加血的佣兵，战斗开始后，指挥主角和佣兵走向地图的犄角处，然后用挑夫把自己围起来。当挑夫受到攻击后，"队医"会自动给挑夫加血。此练法也要切记只打近身攻击的怪，远程攻击的怪还是避之则吉。



紫萌出生在风景秀丽的蓬莱仙岛，传说这里有无穷无尽的宝藏，有希奇古怪的虫豸，然而却没有多少商机（兔子是这么评价的）。紫萌是无意中加入商会的，起先她根本不知道做生意是个什么概念，一直过着无忧无虑的生活，尽管清贫，却很快乐。直到有一天，她在沪尾碰到了来岛上旅游的笑笑。

笑笑第一眼看到她就做出一个决定，一定要把这个纯洁的如同清晨荷叶上露珠般的姑娘骗到手！在接受了笑笑的一串精美首饰以及被硬塞了10W钱币后，紫萌就糊里糊涂的成为了商会的一员，被指派负责蓬莱区的发展。

说实在的，蓬莱并不适合做生意，城与城之间相隔太远，零零碎碎的也就一些小东西卖来卖去，强盗不多，但是一路上黄蜂巨蟒四处都是。萌儿带领11个挑夫走遍了整个蓬莱，终于找到一条适合长期赚钱的路线：南禺——阳夹。不辞辛苦的一趟又一趟往返于城市之间，萌儿发现差价低于100/件，重量高过5/件的货物实在没什么赚头，凭借女性的直觉和爱美的天性，她发现南禺的流苏耳环在阳夹卖的很好，货物又轻，差价又大，很适合倒卖！虽然萌儿天性没有奸商的那份狡诈，但是低买高卖这种基础知识还是具备的，于是在辛勤奔波下，钱财很快累积到600W，这时候蓬莱已经逐渐热闹起来，各处活跃着腰缠万贯的外商。

根据KK发来的飞鸽传书得知，原来此时的中原、东夷和朝鲜都已经

被各大商会瓜分的差不多了，唯一留下的就是蓬莱这块尚未开发的宝地。

当萌儿再次到南禺进货的时候，看见官厅的门口贴出一张告示：“本城已被XX商会占有。”上前找看门的老头一打听，在美色的诱惑之下，老头道出其中奥妙：原来只要在官厅找老太爷商量商量，然后每月定时投一笔钱，坚持下来只要投资额成为本地第一，就可完全占有城池，占城的商会旗下团员也能在城池里享受诸多优惠，年终各大投资者还能分到城市的贸易红利。并且，商会占有的城市越多，自然代表着此商会越强大，当然来投靠的团员也越多啦。

萌儿此时正是脱贫致富奔小康的阶段，手头宽裕了，和手下诸挑夫一合计，决心挖个城池回来玩玩。

之后，就是选定投资城市。一般说来，前期各港口和大城市是兵家必争之地，这些城市城防高，年终收益稳定，是理想的投资场所，不过相对的要占有这些城池所需要的资金也不少，通常没有几千万是难以从对手手中竞争下来的，而且后期还要稳定投资，以保持城市占有率高于其他对手，以免被别人挤下来。

对于港口重镇，光靠一个人是很难拿下的，需要有商会的支持。当然这些城池一旦占领，好处也是不言而喻的。不过目前的情况是这些城池大多数都已经被瓜分殆尽，财少力小的萌儿自然是没什么希望去做个大城市的行长，那么接下来就要把眼光放在一些不起眼的小城市上了。

选定小城市投资依然不是随随便便的马虎事儿，萌儿深知城市年终收益跟城市内的日常交易量成正比，也就是说城里倒买倒卖的商人多，货物的吞吐量越多，城市的收益就越高，年终各投资者的分红自然就越高。这样的城市不少，有的地处偏僻，城防不高不太起眼，所以投资者相对较少，一般只要几百万就可以占领，只要撑到过年发钱了，其中的收益可是不容小觑！

四处踩点完毕，萌儿将目标定在了“南禺”，“阳夹”，“大观岭”这几个地方，然后蹦蹦跳跳的跑去官厅砸钱，老太爷丢出帐簿给萌儿看，上面记录了其他投资者的信息，某某30W啦某某15W啦之类的一长串列下来，仔细数了数，有7个不同团体或个人投资了，最高投资额是300W，城市总投资额为1500W。

看到最高的才300W，萌儿很有损淑女形象的把装有500W银票的钱袋对着官老爷一砸：“我要投资！我要做行长！”

官老爷头也没抬，瞟了一眼钱袋上大大的数字，手一推，不紧不慢的说：“对不起，按照行规，每个月个人最多的投资额是城市总投资额的2%-9%，超过或低于这个限度请恕我们无法接受！”

“难道我多给钱你都不收？不能通融通融？”萌儿感觉自己快晕了，哪有这么奇怪的规定？

老头儿皮笑肉不笑的说：“没办法，这行规是不能破坏的，当然，你实在想多给点，那这多下来的部分我就勉为其难自己收下了……”

无奈之下，萌儿在阳夹先投资了100W，城市占有率仅仅达到7%，离预定目标还远着呢，郁闷之下和着KK、笑笑他们一商量，得知要占有城市也是有技巧的。

“不管啦！”萌儿烦躁得猛抓头皮，“你们叫我一个女儿家的整天算计这算计那的，你，对！就是叫你哪！（叉腰指着KK）投资的事情你自己摆平啦！本姑娘没空与人纠缠！”

“那咱们一起出去旅游怎么样？我看你这阵子工作太累了，也该轻松轻松了！”笑笑不失时机的跳出来。在笑笑许诺承担所有费用之后，萌儿半推半就下跟着他上了“贼船”。

“喏！那就是中原！”指着远方隐隐约约的海岸线，笑笑柔声说道：“中原是个好地方啊，物产丰富，民风淳朴，其中的大城市不计其数，都是兵家必争之地，简单点说，谁称雄了中原，谁就是真正的霸主！不过，中原的缺点和蓬莱一样，城与城之间相隔太远，更要命的是中原的地形太过复杂，使货物运输周期过长，这让很多追求利润的商人望而却步。而东夷和朝鲜却不同，虽然同属于蛮夷之地，但是地形简单，城与城相隔不远，实在是做生意的好地方！要知道咱家的兔子就是在朝鲜发家的！等游完中原名山，我再带你去朝鲜和东夷看看怎么样？”

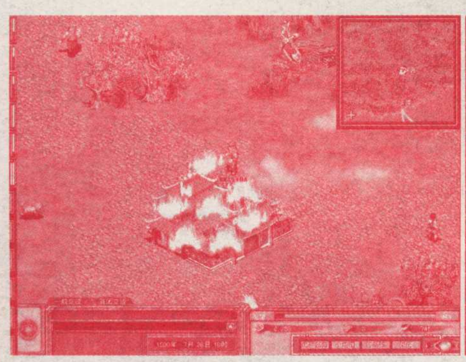
“好是好啦！”萌儿应诺着，粉拳却已狠狠的揍在了笑笑身上，“但是请不要装作不经意的把你的手勾搭在我的肩膀上！”

1501年夏，家游商会的蓬莱根据地建立起来，暴风雨前的宁静，预示着蛟龙即将腾渊！

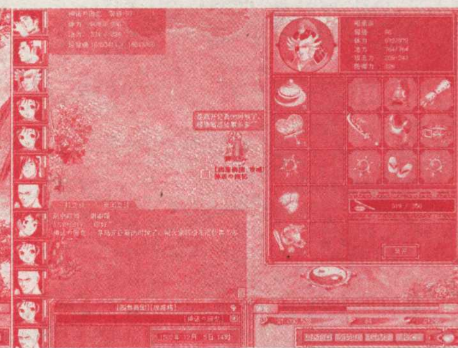
攻略要点：如果想成立商会，除了有钱，还要占领一个城市，也就是当上城市的最高投资者！说的容易，但是真想成为城市的最高占有者并不容易。而对于争夺城市占有率而言，就仿佛是陷入了一场无休止的拉锯战中。游戏中规定，每月只能投资一次，且每次最多只能投资城市总资产的10%。但是很多玩家都发现，投资后自己的占有率却只有9%。这是因为玩家所看到的占有率，实际上是已经将玩家投资的10%计算到了城市总资产中的结果。占有城市还要求保持最高占有率两个月以上，才可以获得城市的所有权和最高投资者的头衔。这种商业竞争也很残酷，一般都是以一方金钱不足导致失败而告终。

而城市总资产的来源也有很多种，最主要的城市总资产来源就是玩家的投资。其次还要看城市内的设施，比如交易所中的买卖，回春堂的补给费用，港口的交通费用，生产设施的的建设费，训练场的佣兵雇佣费等等。只要是在城市内发生的交易行为，都可以为城市的总资产添砖加瓦。年终，城市会自动进行结算，并根据城市占有率来分红。至于分到的红利，占有率越低者，分得的金额越少，可能连投资城市的总金额的10%都不到。所以投资城市并不是为了赚钱，从某种意义上讲，是给自己找了一个巨大的包袱而已。因此，对于商团整体而言，投资城市要量力而行，要有策略和战略投资，纯商们仅仅懂得了赚钱还是不够的，还要懂得花钱。

[未完待续]







骑士 职业大比拼

文 / 苦味酸





正月十五元宵节，精灵国王为了促进国家各职业交流，特意组织了一个联谊会，邀请了众位浪人、祭司、战士与法师前来参加。

“首先，为了感谢德高望重的精灵国王的热情招待，我建议大家先敬他一杯酒。”法师首先宣读了开幕词，随即掏出一瓶二锅头，为众人一一倒满。“感情深，一口闷；感情浅，喝一点；感情薄，喝不着……来来，干杯！”

两杯酒下肚，大法师红光满面的说：“作为游戏中用处最多的火法，我准备代表全体法师……”话还没说完，下面就有人打断了他。“谁说火法是用处最多的法师，无论是群杀石头和刺客，还是打 BOSS，混国战，我们冰法都绝对比火法受欢迎！所以应该是我，冰法的首领，才能代表所有的法师。”

“此言差矣，你们冰法攻击力太低，在 PK 中顶多只能冻住别人，减慢其速度，想要让敌人失去战斗能力，还要看我们电法的。”这位电法嗓门颇大，说起话来都震得大家耳朵嗡嗡响。

那位火法强忍住怒火，对大家说：“冰法说自己打 BOSS 时缺不了，但这也只是指血量在 10 万以上的大 BOSS，一般的 BOSS 要是抢的话还是靠火法的，而且即使是大 BOSS，就算没有冰法，我们也可以辅修冰系，用冰 35 级魔法来冻住 BOSS，不一定缺了你不行。”火法拿起白酒润了润嗓，接着说道：“还有电法，你光提你 PK 时多么多么厉害，那你的意思是我们火法到国战就是送贡献去了？火法攻击力高，有多少敌人死在了我们火蛇之吻下，一个流星召唤又能让多少人损血过半，你的这种说法真是欺人太甚！”

一位刀浪看到争吵越来越大，忙出来打圆场：“好了好了，不要吵了，你看我们浪人，大家团结一心，奋力杀敌，你们吵来吵去也不怕被别人笑话。”话音刚落，一个阴森森的声音说道：“谁和你团结一心了，你们刀浪是刀浪，我们弓浪可不屑于和你们为伍。”

说时迟，那时快，刀浪从意想不到的角度探出猿臂，抓住了弓浪的衣领，恶狠狠地问道：“你说什么？我们刀浪怎么得罪你们了？”

弓浪冷笑着说：“在国战潜行的不正是你们刀浪？你们总是阴险的从背后捅刀子，遭人唾骂。”

刀浪看着他一副自以为清高的样子，得意的说：“杀人的办法有很多种，只要达到目的就可以了，我才不管对方喜不喜欢。你看看现在国家贡献榜上排名前十的，大部分都是刀浪。”他顿了顿，接着说：“你们弓浪难道就好么？也有不少辅修刀浪技能的弓浪，用潜行靠近敌人来射五芒，也没见有什么恶评，今天你故意以此挑衅，到底是何居心？”

“是啊是啊，有个弓浪总对我射吸魂箭，弄得我 MP 都没了，讨厌死了。”一个祭司 MM 在旁边补充道：“我是主修医疗系的，每次群体加血就要 1920 点 MP，两下吸魂箭我就要没法力了，到时候别人挂了又要怨我加血不及时，真是气死人了。”

“姐姐说的对，我们上限祭司虽然不像医疗祭司消耗法力那么多，但是没有了法力也一样什么也做不了，不仅不能帮姐姐加血，就连加生命上限和防御力的法力都不够了。”

“严重同意！”一个苍老的声音从天空中传来，“我们祈祷系的祭司，俗称上帝，国战遇到这样的浪人就会给他们消上限，减法力，更可恶的人我还会让他的攻击力与防御力都大幅下降。”听到上帝的发言，大家都默不做声，一方面是有感于上帝的威慑力，另一方面也是因为祭司内部的团结给予了大家比较大的压力。

弓浪贼眉鼠眼地扫视了一周，把目光锁定在战士的身上，咳嗽了一声清了清嗓子，说道：“其实我们浪人也有苦处啊，一旦遭到了战士的下盘斩，就算想跑也难啊！”

一个战士得意地捋着胡须，说：“剑舞和下盘斩是战士的两个看家本领，若是不到 60 级学了剑舞，光会下盘斩也对你们造成不了多少伤害啊。虽然 62 级的武神降临可以造成接近剑舞的伤害和与下盘斩相似的减速效果，但是这个技能有冷却时间，不像剑舞那样可以不停使用。”

这时一个刀浪站了起来，向这位老战士一抱拳，说道：“我觉得体战太变态了，生命能到 8000 左右，我用我的 600%伤害的终极技能都打不掉他多少血啊！而且体战主修防御系技能的，电法用 60 级的魔法都电不住。”刀浪一脸的委屈样。

“哈哈，真正变态的体战还不只这样，他会放弃自己的攻击力而使用祭司加生命的装备。因为他既然主修防御技能，只要学会下盘斩来减慢敌人速度就可以了，剩下的全部加到愤怒系上。这样的体战，即使是陶洛斯石巨人几下也打不死他，更不要说你小小刀浪了。”老战士笑得胡子都翘了起来。

“要说游戏里最不像话的，那就是暴力祭司啦，这么漂亮的小姑娘不老老实实地给大家加血，总是去打打杀杀的，成什么样子，小心以后嫁不出去。”一个冰法笑着说到。

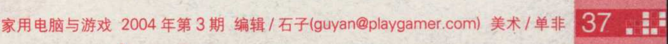
长辫子的祭司 MM 站了起来，撅着小嘴说：“既然游戏里给我们提供了攻击技能，那么凭什么不许我们使用呀。祭司 62 级技能末日审判和战士的 62 级技能一样，给敌人 250%的伤害，而且不会失败，只是祭司技能不带减速效果而已。我姐姐就暴力的很，她用的+6 的幻想者之剑，身上只穿一套的小鬼装备，让浪人加上狼血后攻击力能到 1800 以上呢，有几个浪人、战士比她厉害？那个没事总用电击杖打我们祭司的电法，有本事来和我姐姐 PK 呀！”说罢，长辫子祭司 MM 用目光扫视了一下在座诸人，得意地坐了回去。

电法干咳了一声站了起来，无奈地说道：“小姑娘，这你就冤枉我们啦，我们电法的电系技能虽然总是能把人定住，但我们用的最多的还是电系 60 级技能，用电击杖的电法不多的。一般像你说的这种事，都是冰法干出来的，他们花费 60 个技能点主修冰系，剩下的 42 点技能刚好可以学到电系的电击杖。冰法们在团 P 时往往先一个 60 级大群冰，再一个 45 级小群冰，之后就用追电伤害的权杖来抡祭司，打得你们无法使用技能。而且这样的冰法一般都把智力加到刚好拿起武器和装备，剩余的全都加到了体力上，不加上限都能达到 2000 的血。所以，你要算账的话还去找冰法吧。”

冰法也苦笑着站了起来，说道：“我容易嘛我，三个元素系我们冰法伤害最低，前一段法师新增技能时，火法和电法都被授予了 54 级技能，只有冰法没有和他们对应的技能。要知道，54 级技能是可以在 PK 中吸血的技能啊，这对于冲锋陷阵攻击祭司的冰法来说是多么重要的一个技能啊！别光看我们在群炸石头、哈比时的风光，你们有没有想过我们没到 60 级时的尴尬啊。唉，想起来满眼都是泪啊！”

法师群里一阵骚动，有人正欲站起来与他辩解，那位老战士站了起来说：“好了好了，大家今天聚会是来庆祝正月十五元宵节的，不是来斗嘴的。我们在精灵国的地方大吵大闹，成何体统啊，谁要是再主动挑衅，我第一个就不原谅他。来，大家干了这一杯，所有的恩仇怨恨就都了结了吧，毕竟这只是一个游戏，千万不要因为玩游戏而影响了你的心情，影响了你正常的生活秩序。”

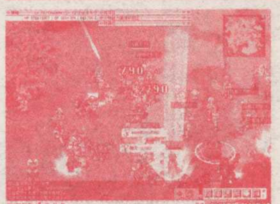
“干杯！”■





RO 工会战中的新职业大剖析

文 / 御子妖



●十字军

IV 型：担任着与骑士类似的职责，负责冲击敌人的阵线，撕开敌人的防线。特别是满 VIT 的十字军，其短时间的生存能力和机动能力都在 IV 牧师之上，是突破巫师三大烟花（怒雷强击、陨石术、暴风雪）的最佳人选。在战斗中，利用十字军特有的防御能力，做到被阿修罗拳摸到都能顽强的存活下来，对低 VIT 职业使用狂击，震晕后进行秒杀，或利用自身高 SP 的特点不断对巫师进行挑衅破坏吟唱，必要时还可以用毫不输给牧师的治愈能力支援己方队员。而侧重牺牲技能的 IV 十字军，更可以成为精神支柱，使其同伴可以毫无顾忌地冲向敌人；如果有诗人的苹果歌、牧师的光耀与治愈、炼金的投掷药瓶的话，即使负担多人份的伤害也可以做到屹立不倒。不过使用牺牲要注意和对象保持距离，超出距离牺牲效果将会消失。

SV 型：其作用基本类似骑士，最大职责就是吸引火力，为己方的巫师猎人赢得时间，从而获得战斗的主动。凭借超高的 HP、载重量和补血物品恢复效率，不仅可以用挑衅干扰法师施法，还可以单骑突入敌阵造成混乱，最优先杀死舞娘诗人和法师。

●武僧

SVID 武僧：拥有最大瞬间攻击力的职业，招牌技能阿修罗霸凰拳的瞬间爆发力可以秒杀 VIT 骑士和其他高 VIT 职业。残影可以与强盗的潜行匹敌，指弹则是强力的远距离攻击技能。现在大多数的武僧都是阿修罗霸凰拳型的，也就是说主要用阿霸的瞬间高攻来辅助其他攻击职业，清除那些高 VIT 的职业，如十字军、骑士、牧师。SVID 武僧既拥有高 STR 保证了攻击，同时也具有不错的 VIT 保证自己的基本安全，INT 和 DEX 则能保证阿霸的威力以及释放速度，最常见的情况就是由骑士或十字军牵制住对方的高 VIT 职业，然后武僧对敌人释放阿霸。SVID 武僧还可以守在巫师或舞娘身边防止 VIT 骑士骚扰。就目前 GVG 来看，这一类的武僧配合这样的战术相当吃香。

SADI 武僧：这类武僧作用似乎就没 SVID 型的来得大，不过如果能把连环技运用得当，也能发挥很大的威力，特别是在战斗最前线的话多使用发劲，对高防职业有很大威慑力；如果有贤者配合，指弹的威力也很惊人，可以起到破坏对方吟唱攻击城墙上的巫师猎人的作用。但武僧有个很大的弱点，就是必须随时集气，经常看到武僧躲在暗处聚暴气，如果这个时候被敌人的武僧盯上了可是很麻烦的一件事呢……

●流氓

DAV 流氓：如同刺客一样，在 GVG 的战场上，很少能找到他们的位置，不过也是行动最自由的职业。平时在远处攻击，光猎或火狩中断时，或敌方放松警惕时，就是他们发挥真本领的时候。背刺虽然不至于一击毙命，但绝没人敢小瞧它的威力，配合脱系技能，剥落敌方战士身上所有装备，对于没有进行防具保护的战士来说简直就是噩梦。也可以配合潜行，突破魔法封锁对敌方后排的巫师猎人进行大屠杀。因为是高 D 甚至满 D，所以在远方还能利用弓对敌人的弱血职业进行打击。流氓的口号就是：见一个脱一个！

●贤者

IDV 贤者：选择 IDV 型，是为了使这个辅助职业在 GVG 中发挥出他的快吟唱高 SP 和不错的耐打性。有人说贤者就是空间的魔法师，熟练利用各种属性领域，将巫师的属性魔法的威力发挥到极限。在 GVG 中，最有效且常用的方法是在大魔法地带施放地属性场，阻止对方的魔法封锁或迫使对方把阵线后移，在己方阵地施展水属性场，让巫师用水球秒杀所有突击过来的骑士或铁匠。打工会石时，可以给所有人加上火属性攻击，特别对有刺猬虫拳刃的爆击刺客，再在工会石边施放火属性场可以增加 20%的火属性攻击力，事半功倍。防御时在城墙上施放水属性场，这样不仅能使用水球还能增加 25%的暴风雪威力。让 AGI 巫师穿上土人卡站在风属性场里，不仅可以增加 15%回避力，还能同时增加雷鸣伤害。魔法效果解除是唯一能对付十字军牺牲技能和武僧金刚不坏的方法，如果遇到身上施有十字军牺牲的法师，就用魔法效果解除破坏后让猎人秒杀之。

●炼金术士

SAVD 炼金术士：主要偏重 AGI、VIT、DEX，这样的炼金术士不论是金钱攻击的速度、回避还是耐打击性方面都是令人称道的。新职业中，炼金术士是一个相对较弱的职业，但是他的防脱技能刚好克制了脱系流氓，有效帮助战士们防患于未燃。投掷药瓶这个技能虽然比较烧钱，但是对于 VIT 型的职业效果甚至能超过牧师。破坏装甲的技能可以使没有修理经验的玩家起码花费十几分钟才能重返战场，而商人系的招牌技能金钱攻击，也能在高 A 的支持下保证炼金术士有一定的攻击能力和自卫能力。

●诗人

DVI 诗人：诗人可不是在 GVG 时候吟诗作对的，诗人就是辅助辅助再辅助。这一类诗人能有效强化我方的巫师猎人，目前 GVG 里使用比较多的技能是布拉奇之诗和冷笑话，前者可减少魔法咏唱时间和施放延迟，最大 70%咏唱时间减少和 90%延迟减少效果能很大程度上左右战局，如能有高 D 甚至满 D 的诗人布拉奇之诗的援护，巫师们连放三大烟花也将不再是梦想。而后者需要退队后单独使用，因为冷笑话仅论冰冻效果要远胜暴风雪，但是敌我不分，甚至己方队员更容易中一些。

●舞娘

VDI 舞娘：都说有舞娘的地方就有混乱，她的尖叫使无数英雄好汉尽折腰，GVG 专用的话建议 VIT 型，就算被对方高 VIT 的骑士和十字军缠住也能坚持一段时间，简直就是所有非 VIT 型的天生克星，虽和诗人一样很少直接参与攻击，但她的作用是使尽可能多的人陷入无尽的晕眩中。虽然多是单独行动，但其重要性绝不低于其他任何职业。当然对于舞娘这个辅助型职业安全也很重要，最安全的办法是让己方十字军事先用上牺牲，或者躲进事先准备好的暗壁里，或是连打白水坚持到己方后排职业消灭对方。防守时多站在城墙上，如有诗人的布拉奇之诗支援，可以把长达 4 秒的延迟缩短为半秒；如有空闲还可以使用为你服务减少诗人和法师因连续快速施法造成的 SP 不足。总之选择尖叫和其他辅助的地点很重要，让那些想杀你的人知道自己必须付出更惨痛的代价。■

魔法奇兵 学会三只脚走路





俗话说在家靠父母，出门靠朋友，可见一个人活在世上，时时刻刻都离不开别人的帮助。但是，随着社会的发展，竞争的激烈，人和人之间的关系也日趋冷淡，每个人的自立能力都被迫提高。"学会三只脚走路"已经变得如此的重要，多一只脚就会多一条路，而在《魔法奇兵》中更是如此，要想处处吃得开，就得面面俱到，这也是笔者作此文的原因。

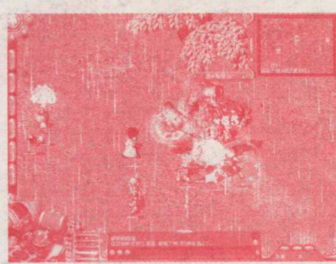
第一脚踏定神州——成长指南

进入游戏，所有新人都出生在新手村。在这里，玩家可以先用10多分钟打些低级怪升到5级。接下来可以考虑前往"弱者之地"，当然，如果你缺钱，可以留在新手村升到8级再去。在前往弱者之地前，一定要记得换上5级的装备，这样才能应付接下来面对的敌人。在弱者之地，玩家们可以打一些威德盟009和杰诺可，岩石怪则暂时敬而远之，因为太费药水了，对经济基础还不强的新手来说，绝对是个很大的负担。练级时，一定不要吝啬，留下压箱底的5W资金，其余都可以买药水，这样很快就可以升到10级。当达到10级之后，就可以改变攻击对象了——可以打岩石怪，运气好的话爆个极品转手就可以赢利百万。

13级后准备500瓶以上的药水，砍大树。建议与其他玩家一起打，这样会比较节省药水。15级到"痛苦呻吟"砍剑齿猪，会掉不少好东西。到16级后，如果你愿意放弃继续赚钱的机会，就可以前往"沙漠丝路"砍库巴升级了。在沙漠丝路一直升到到20级，这个时候，即使没有什么意外的收获，相信玩家的资产也应该达到百万了，接下来前往"资源之地"打魔爪鹰。21级打电动小丑，25级转职，然后去"资源之地"打飞天猪，或者去"痛苦呻吟"打龙，这样很快就能升到30级。30级之后去"地下洞穴"打吸盘章鱼怪，接下来将会是一个比较漫长的升级过程，不过当玩家升到40级之后，就可以前往"熔岩洞穴"了。熔岩洞穴的嘉门、骷髅神枪手、小火龙，都是既掉好东西又有不错经验值的怪物，在这里升级将会非常快。如此这般，玩家也就正式告别了上手阶段，从此之后游戏之旅开始步入正轨，更为美好的未来，也将逐渐展现。

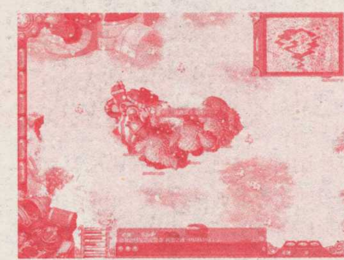
第二脚挪转乾坤——骑宠要点

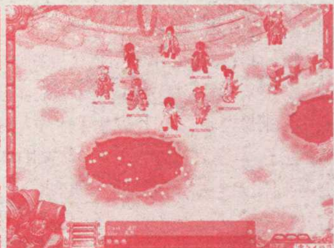
在游戏中能有宠物骑无疑是非常威风的，但是想要成功的骑上宠物，却不是件容易的事。想要人前显贵，先得人后受罪。当然，出力一定要出到点子上，这其中也是有窍门的。首先骑宠是有条件的，要求玩家魔法力必须在30以上，如果魔力不够，可以带一个加15魔法力的项链，这样就可以早点骑上宠物了。其次，骑宠要消耗非常多的MP，所以在骑之前一定要加满MP。再次，也是最为重要的一点，想要在游戏中骑上宠物，必须先转职，没有职业的人是不能骑宠的。最后，骑宠后的装备会与没骑宠之前有所变化，要装备的东西会标有职业加你宠的名字，因为装备等级要求都在40到50级左右，所以大家骑了宠物之后可以先练人。此外，随着宠物等级的提升，还会给你带来经验值的奖励，宠物升一级可以给你30%的经验，算是非常不错的回报了，有所付出也是值得的。





需要特别指出的是，很多新手朋友当自己的等级达到规定之后，就去抓了宠物，满心欢喜的把事先库存的食物、玩具之类的东西塞给小宝宝，巴不得它一气吃个够。爱宠之心人皆有之，这是可以理解的，但是过分的溺爱往往会带来相反的结果。正是因此，很对玩家的宠物宝宝出现了诸如吃的太多了，行动力降低1点；玩的过头了，防御力降低1点；以及睡的过火了，攻击力降低1点等等情况。殊不知，这些基本数值一旦降低后是没有办法恢复的，也就是说你的宠物宝宝从此有了先天缺陷，无疑很不划算，因此各位一定要切忌切忌，绝不可因爱贪多而亲手毁掉自己的宠物。此外，抓宠物也是有属性要求的。例如抓紫魔需要20点的纯防御，也就是除去一切装备后防御力必须达到20。同时，在抓获宠物之后，游戏系统会自动扣掉你的几项属性值，并将其转移到宝宝身上。事实上在游戏中，当玩家的角色在25级转职的时候，就会有专属的宠物了。但是，万一你辛辛苦苦养的宠物和你的职业不相符，那该怎么办？这时就只有饿死，然后再抓新的。但是，宠物死掉后所扣的点数是不会还给你的，而且你再去抓新的宠物还要扣点，利弊一时也难以判断，如何取舍，就只能看玩家自己的决定了。





第三脚气聚山河——致富心得

财富的魅力不言而喻，在游戏中由于际遇的差异，玩家之间也是存在贫富差距的。在《魔法奇兵》中，最佳的致富之路，无疑是通过合成系统将原料变成成品，从而赚取差价。合成的前提是玩家的等级必须达到5级以上才，合成时需要魔法沙砾，可以在药水店买黄色的药水补充，或是在野外打到一些"杂项"物品补充。物品合成栏位于物品快捷栏的右侧，可按R键进行呼叫。

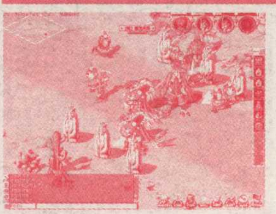
对于随意的合成，笔者有以下一些看法。首先等级相同的物品容易合出好东西，其次参与合成的物品数量保持在2~3为佳。当然了，如果你急于清空物品栏，也可以把不同的东西全放进去，也有可能会出现意想不到的结果。需要注意的是，创造力越高，可能出现值钱东西的几率就会越高。对于有计划的合成，也就是参照配方的合成，要注意物品的合成有一定的等级和创造力限制，在预期物品右边会有三行字，其中第二行和第三行分别是所需的等级和创造力。

行文至此，笔者的"三只脚教程"也就完毕了，相信各位读者也都可以熟练的用好这"三只脚"了。《魔法奇兵》是一款值得深入研究的游戏，对于所有热爱网络游戏的玩家来说，最大的幸运莫过于此了，希望以上这些心得能帮助各位玩家更好、更快的融入到游戏之中。■



猎人 MM 心得不完全收录篇

文 / 兔子爱吃草



猎人 MM》是由韩国 XAI MEDIA 公司推出的处女作品，这款游戏继承了韩国大多数 Q 版游戏的 2D 界面，与现在大多数高端配置才可以享受乐趣的游戏相比，MM 给了那些网吧玩家和低配置玩家很多选择的机会，相信许多喜欢 Q 版游戏的女玩家也对游戏新颖的宠物合成系统情有独钟。为了让大家在《猎人 MM》中玩的更好，下面就将我的一些心得汇总在这里。

上手篇

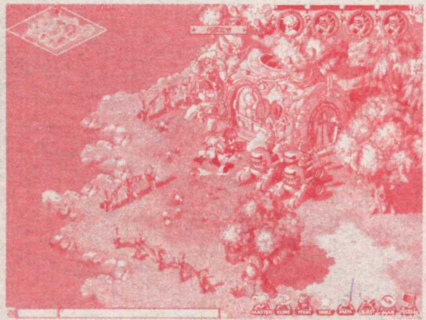


新版的《猎人 MM》大体上延续了前一个版本的基本操作，但加入了许多人性化设置。新手玩家最需要掌握的，是游戏的微操作，这是整个游戏的关键。如何确保角色和宠物在战斗中即不至于挂掉，又能很快的消灭敌人呢？这里建议有效的利用编队，首先把人和 3 个宠一起编成 1 号，再把人编成 2 号，3 只宠编成 3 号。然后看看自己的宠的 4 围，防御高的编 4 号，敏高的编 5 号，攻高的编 6 号。这样就可以在需要时，按对应的编号键来调配宠物逃避或攻击。战斗时，可以利用宠来偷经验，首先用宠物围住敌人，然后主角上去打，看到敌人的血只剩一点的时候，迅速按 1 号键把人和宠都调开，然后把宠物收掉，人上去攻击的同时放魔，就可以轻松取得 4 倍的经验了。如果怪物比较容易被打死，可以先把攻击强的宠收掉。有时候怪物的强度比人高得多，怪物攻击人时，要迅速利用 2 号键把人物调开。

如果要练宠物，可以利用魔法引怪，在怪物快死的时候，就叫 1 个魔攻高的宠放远程魔法，例如小新的吸雪，人龙的火焰等，这样你可以在一个地方无限打怪，练级速度也不会慢的。如果你是去打低级怪物挣钱，可以利用分配法来打，就是 1 个宠打一只怪，也就是单挑，这样赚钱非常快。

宠物篇

宠物是这个游戏中最热门的话题，想必很多玩家喜欢玩这个游戏就是冲着 Q 版的人物和宠物合成来的。



角色实力的强弱，很大一部分取决于跟随你的宠物，玩家与怪物的等级差衡量主要是宠的等级，而不是你所控制的人物。这个游戏不像石器那样，发现一只好宠就可以终生带在身边，在这里，各阶段的宠都会不断变化，就算是合出的一只好宠，它也未必是你一生的伴侣。大家拼命的练级目标只是一个，为了拿起更高级的宠。

之所以这么说，是因为宠的升级是非常困难的，而且升级后的宠能力成长的优势效果又非常有限，一只高级宠升级的时间足够你再合出更多等级更高的宠。那么，怎样才能合出更高级的宠呢？

首先要确定目标，到底要合哪个属性的宠，找好要和的基本宠也就是 R0 宠，然后自己去捉，再按照比例来合。例如，你要合 1 只（公）云龙就要 2 母 1 公的天使球，1 母 1 公的可爱球，1 公 1 母的恶魔球，1 个公黑蛋，2 个公泥鳅，国内版本的《猎人 MM》宠物合成出的性别，是随副宠变的，运气好的话 1.5W~3W 就可以合出 1 个 R4 的宠，而且这种合法主要是为了出低级能装配的高级宠，如果想出高级装配的宠还不如去捉的比较方便。

合宠的时候切忌心骄气躁，如果合了 2 次还是合不出，就倒着合试试（前提是倒着合也可以出 R4 的宠），合宠的时候一定要计划好性别，你 1 次最多捉 20 只宠，如果钱够的话，计算好性别可以 1 次回来合出 4 只 R4 的宠。合宠的成功率是越高等级，成功率越低，而且和人物的亲密度也有关系，弓手合鸟系成功率高，法师合恶魔系成功率高，剑合龙系的高，枪合兽系的高。再有就是合的主宠等级远远高于副宠等级时，会比较容易成功。

装备篇

《猎人 MM》里的装备是不需要按点数穿戴的，只是要求等级，每 5 级是一等，每 3 个等级装备的外观就会改变，可惜的是目前只有武器的改变是可以直接从外观看出来的。4 个角色只有武器是有区别的，其它装备都可以共用。目前装备有 3 种：普通装（白字白色说明），带 1 个附加属性装（蓝字绿色说明），同时带 2 个附加属性装（黄字绿色说明）。

在游戏中，NPC 商店里可以买到 40 级的装备，但是全为普通装，而且高级的装备贵得离谱。超过 40 级的装备，带有附加属性的装备，只能通过打怪获得。在 NPC 处还有类似赌博的买卖，是好是坏买过来才知道，但是价钱高得可怕。掉落在地上的物品从名字上是无法分辨带不带属性的，需要一个个捡起来看。在装备选择上，要注意分辨各种属性的优劣，比如力量+1，基础攻击力+1，虽然都带 1 个属性，但是按每加 5 点力量才加 1 点攻击来看，附加攻击力的装备比较实用，相当于人物提升了一级。



由于游戏里的设定，装备卖到 NPC 那里是非常不值钱的。所以当玩家等级升高，淘汰一些有用的装备时，摆摊来卖给低级玩家比较合适。目前 30 级以上的普通装备的卖价，一般只有 NPC 处的 1/3 或更低，要是带了好的附加属性的就会贵不少了。

上面就是我在游戏中的一些心得，希望能给大家带来一些帮助。希望大家在《猎人 MM》的世界玩的更好。■

浅谈奇侠入门级角色

文/笑三少

乍看《奇侠》(Xiah),仿佛是一款集合武侠与奇幻为一身的3D武侠网络游戏,但其实《奇侠》骨子里仍然是武侠,只是它已经背离了传统意义上武侠的范畴——或者说,根据我所能见的资料来看,他比我们最为向往的五代时期更为久远。

《奇侠》的背景设定在太古时期,女娲补天之后,游戏中的三个主人公——善使刀剑的独孤,美艳惊人的慕容以及力大无穷的轩辕,分别作为人类几个氏族部落的侠者,与神魔战斗。基本上,如果你认为《封神演义》里的哪吒、杨戬也属于侠的范畴,那么你就会为《奇侠》的背景设置感到欣喜了。

在这款背景独特而蕴涵着大量东方文化的武侠网络里,你不但可以学习各种能够极大增强内功的武学秘籍,而且那些曾经一边读着武侠小说一边让你脑海里展现出各种风起云涌场面的招式,也无不以华丽的效果在游戏中展现出来。

而我以为,在《奇侠》英俊潇洒的独孤、媚态万千的慕容以及力大无穷的轩辕三个角色当中,最能体现出我中华上古大侠风采的当属在韩国一鸣惊人,夺得2003年韩国网络游戏最佳游戏女性形象设计奖的慕容。慕容天姿聪颖,冷艳无双,以野兽为主要武器,使用恢复技能和召唤技能,敏捷性高,善于使用扇和笔类武器。

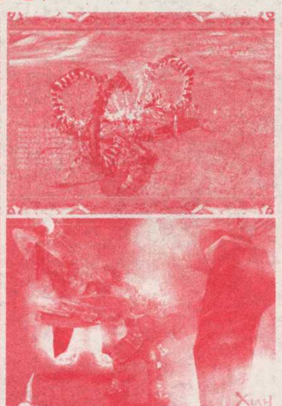
以慕容作为体验《奇侠》的起点,首先要了解慕容的防御在3个职业里是最低的,作为弥补,她的躲闪却是最高的——毕竟逃避是女人的天性。慕容在攻击目标时的要点就是尽量快的消灭目标,鼠标左键要狂点(尽量不要用CTRL键自动攻击)。这样可以用最小的损失换来最大的收益。另一方面,慕容的必杀几率在3个职业中也是最高的(1/4~1/3左右),也可以弥补一些自身防低攻弱的遗憾。

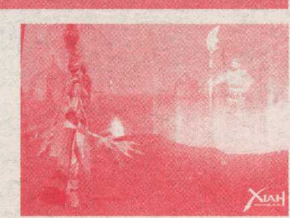
游戏伊始,慕容和其他角色一样出生在奇山怪石间的村落之中,基本上1~5级可以通过打村外的妖兽莹狼升级,并可了解游戏的基本操作。由此还会触发《奇侠》中多姿多彩的各种任务,比如"砍下带头的狂犬的头",奖励100金币和1点声望;又比如"万物属性"和"初步武功",前者修理下兵器就行,后者更简单到只要你买本武功秘籍就能获得声望,并且额外获得一点修炼值。

度过了贫穷和孱弱的前5级,当学会了加血的技能后慕容的价值就体现出来了,你可以不必每打几个怪就无奈的躲在一边坐冷板凳,极高的闪避让慕容很少掉血,而加血术又在极大程度上弥补了慕容一旦被打中就要坐地板休息的状况,战斗效率由此大大提升。

使用加血技能的技巧:用鼠标右键施法后,不必等待动作结束后再行动。这个









施法动作可以用攻击或移动等方式中断,而施法的效果不会被中断。注意,给自己加血,只要在空地上点一下右键就可以,不要点到怪物身上。虽然不会给怪物加血,但是会浪费宝贵的时间和SP。

等级达到或超过10级以后,慕容就可以去炙热火山的地图去锻炼了。攻击的目标依次是:老虎——僵尸——大黑猩猩——螳螂(四不像的怪物,暂时这样叫吧)——火怪。基本上在每种怪那里升1~2级后就可以转到下一种怪物,也就是说可以在这个地图上练到16级左右,就可以转到沙漠去杀"背"。但前提是已经有了不错的装备,衣服和武器都是至少要+3的。否则,急于换地图杀"背"的话,即危险,效率又低。

升级技巧:10~20级阶段,开始是赚钱的好时光,所有的怪物只要用从NPC那里买到的装备就可以轻松应付。并且,怪物掉的金币和装备量又足又值钱,都卖NPC也能轻松赚到20~30W。需要注意的是,火山的地图右半边都是30级左右的怪,不要怀着侥幸心理去讨便宜,这时候去是绝对要被秒杀的。

初期不用为钱发愁,在NPC那里买来的装备可以轻松的帮你应付到15级左右,之后就要注意留意各种属性装备。目前在怪物身上能够获得的装备最高可以达到+4(我所见到的最高就是+4了),这样的武器攻击力基本能提高将近一倍,效果还是很可观的,衣服之类的防具也是同样的可以打怪得到。此外还有装备能够附加各种属性,可以提高人物的属性点和能力,通常+3一级的装备就能够达到甚至超过下一级的装备了。注意,《奇侠》里代表攻击力的筋力,代表防御力的持久力,增加攻击速度的敏捷以及提高生命上限的体质这四大属性完全要根据你装备的要求分配,千万不要在没买装备之前就先把属性加了以至后悔莫急。

当然,这些好装备除了打怪获得之外,还可以通过一些城市(比如沙漠)的赌博商人那里买到——不过在你购买之前是看不到装备的附加属性的,价格也很离谱。据说游戏中期某个关于他的任务完成以后,他所卖的这些高价物品都带有特殊的属性,而此刻你买他的东西除了要多付钱,武器却依然是普通的,所以我为此一直很好奇那个任务是不是痛打他一顿。

到达15级以后,相信先前介绍的这些《奇侠》的优点已经被你一一领略,而其实现在已经有许多中国的独孤和慕容们迫不及待的跑到韩服开始了自己的大侠之旅,也无怪乎一位来自韩国的资深玩家这样评价《奇侠》:玩家只需要一边轻松着品尝着咖啡,一边玩着这些游戏,就可以完成升级的"重任",以此来贯彻了目前最热门的CMMO(Casual Massively Multi-Player Online——轻松大型多人在线)概念。再加上游戏制作之初,制作组就考虑到跨平台的优点,将PS2,XBOX和PC的玩家共聚一堂,在同一组服务器进行游戏,其魅力已经势不可挡。■

幻灵游侠 水属性任务难点解析

文/狂人





随着玩家在《幻灵游侠》中的等级不断的提升，许多人都已经到了飞升5转的时候。不过，相比于前4转而言，5转任务可不大容易。玩家还必须先通过水、火属性任务中的一个，才可以进行五转任务。而水属性任务系统庞大，过程颇有些繁复。

一、水属性任务部分必须宠物/物品

名称	作用	如何得到
500级上忠100苦行龟	获得水行令6	购买、捕捉或自已练
杀伤3500毒药	获得水行令13	锻造
1级巧巧	水行令17时升级、进化彩衣、彩虹仙子、敖云兽基础宠物	水行令14任务时得到
升级药	获得水行令21	猎人洞窟战斗得物品后交换
兽玉	制作水行令24任务物品幻兽之玉的材料	凰之谷随机战斗获得

分析：水属性任务中，大部分都需要战斗，所以人物与宠物的要求是首当其冲的。而在结尾的关键处，在于最终奖励玩家究竟要选择哪一个。不同的奖励所走的路线虽然大致相同，但是关键点还是不同的。水属性任务的最终奖励也有两个，一是获得水属性终极宠物敖云兽，二是获得300级的奖励。如果选择后者，那么水属性任务物品中第三项：1级的巧巧就不需要去用心练。如果是奖励选择为敖云兽的话，那么巧巧最好认真练练，这样最终获得的敖云兽成长率会高一些。笔者个人觉得还是拿宠物比较好。

二、水属性任务关于宠物和级别方面的要求

前面也提到，水属性任务中遇到的战斗场数大大增加，而既然是水属性任务，大家都可以猜测得到，怪物一定是水属性的居多，因此出征主宠物最好是一只1200级的土属性宠物，这样可以克掉水属性怪物的攻击。推荐1200级的妖MM，不过身上最好也带一只金系的梦宠，因为任务中会遇到几个木系的敌宠，土系会被克，还有我认为比较难打的应该是打9只1700的蓝发，许多玩家过不去，在这里我想提一点意见，1700的蓝发属土，不妨去沙洞抓只1000级以上的大象，当然这些都是垃圾啦，但是没关系，你只要用衣服把大象的防练一下，到防1500左右便可以了！因为大象是蓝发的天敌。不要忘了让大象学会催眠攻击，要不然大象敏低，打不到蓝发，那样就比较费时间！各宠物的成长尽量高一些，再去学一些比较实用的宠物技能，比如催眠、混乱等等。

在人物级别方面，最好是全防人，人防大概5000以上，而且要1300级（4转的最高级别是1300级），如果可以的话，最好要学会一招2000×1000的武功，或者是直接学醉拳也可以。这样打起来比较方便一些，也很省事。

如果选择的奖励宠物，那么在完成最后一项任务前，需要将巧巧进化成800级以上的彩虹仙子，这样才可以获得最终的宠物敖云兽。

三、水属性任务简易流程

下面就可以开始做水属性任务了，注意，看攻略的方法不一定要按部就班，最快速的方法就是浏览一遍后，在一些相关联的任务上做上记号，还有一些任务物品看看方便的话就先收集全了，再着手进行任务，那样的效率会比较高。

首先，到断壁一带找到悠然老人（58.48）对话。

【水行令1】：与西码头的“骑士龟勇勇”对话，它希望找一个高手做主人，并告诉玩家听说华山有高手，去华山亭找到武艺已趋大成的“剑无涯”，对话得知他也正想找一只合适的幻兽陪伴他。玩家带着他的本命玉牌给“骑士龟勇勇”，获得“水行令1”。

【水行令2】：与剑池谷的“琳琳飞羽”对话，它会说做“甜蜜露”还缺少一种“神奇花粉”，想请玩家到坠泪岗“盈盈翠羽”那里拿。到坠泪岗找到“翠羽”却说把花粉送给丘丘了，到吓死人洞“珍珍丘丘”那里拿到神奇花粉交给“琳琳飞羽”可以得到“水行令2”。

【水行令3】：与净沙原“厚皮鳄霹雳”（32.6）对话，它要求所有来寻水力量的人只要打败他们几个兄弟就算通过他的考验，只要打败5只500级的厚皮鳄就可以得到“水行令3”。

【水行令4】：到不归海岸与“蓝牙”对话，它需要一种“蓝幽草”为母治病，要玩家帮忙。来到断魂涯找“糊涂老人”对话，选择说是帮“蓝牙”的忙便可以得到“蓝幽草”。带着“蓝幽草”交给“蓝牙”，为了表示感谢它将会送你“水行令4”。

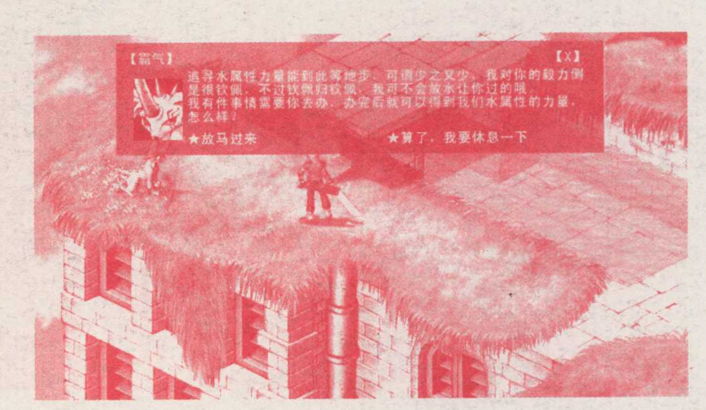
【水行令5】：带着“水行令4”到斑鸠小舍（68.48）找“霓裳”对话，“霓裳”要求玩家帮它恩人忙。去沉没的城市（46.10）找到张无忌，玩家只要帮忙赶跑那5只700级的铁甲龟就可以得到物品“冰泪坠”，回斑鸠小舍“霓裳”那里换取“水行令5”。

【水行令6】：到凰之谷与“苦行龟”对话，帮它找到一只500级以上忠100的苦行龟来代替它，那么将可以得到“水行令6”。注：此处请看文章开始表格。

【水行令7】：在绿幽洞（11.35）找“乌哩头小弟”对话，要求玩家展示出自己的强大能力，去赏月谷找“乌哩头大哥”对话，打败它手下的7只900级的乌哩头得到物品“考验之牌B”回到绿幽洞交差得到物品“水行令7”。

【水行令8】：在徘徊林（17.31）与“蛋蛋鱼”对话，得到“调查委托书”，带书









找到树城“长者”(61.97)对话，再去山城找到鳄鱼霸王，并打败7只1100级的大嘴鳄，回去找蛋蛋鱼，将会得到“水行令8”。

【水行令9】：找水城(62.5)“羽衣”对话，带上获赠的地精灵之链去青灵洞找“纷飞”，打败7只1300级的粉衣后得到“神圣之羽”，回去与“羽衣”交换水行令。

【水行令10】：与山城“口袋鸭扁嘴”对话，带上“委托书”去青之绿洲找到“口袋鸭嘎嘎”(26.42)。再去青之绿洲(51.40)打败9只1300级的乌哩头得到“青灵之水”交给嘎嘎换得家书回山城交给扁嘴得到“水行令10”。

【水行令11】：与雪城(92.56)灵衫对话，去雪融谷找幻兽怪盗，打败7只1500级的空手道得到“彩云衣”换水行令。

【水行令12】：聋耳地狱与“红刀”对话，再去冰封地狱(20.30)找“地狱天使”打败9只1700蓝发魔姬得“特赦书”，交给“红刀”获得水行令。

【水行令13】：用杀伤3500的毒药与独木原“欧欧”换水行令。

【水行令14】：身带水行令13与树城宠物店愣头青对话，再去石壁洞口“山贼”(左边的那个)拿过路条。要么选择给5000两银子，要么打败9只1900的小妖，回去交差获水行令，同时获得宠物巧巧。

【水行令15】：打败紫苔洞窟(54.29)水族长老的9只2100级的逐浪仙子，得到“水长老的认证”交给榕盘谷的“卜卜”。

【水行令16】：与辗肢地狱“摇爷”对话，得“给朋友的信”，去聋耳地狱找“红刀”。得“温玉”，回去交差。

【水行令17】：打败西码头“鳄鱼兄弟”10只2300的硬骨鳄，得到“孩子的悔过书”交给东码头(33.17)“硬骨鳄”换水行令。并且，只要巧巧的等级达到801级以上，还会将巧巧的等级增加201级。

【水行令18】：与新山城(73.84)“绿甲”对话再到深蓝海城找到“疑惑”，回答疑惑的问题后会得到与你所答的内容相应的物品，回到新山城交差，只要你的答案是对的就可以得到“水行令18”。

【水行令19】：与镜雪原(36.41)的“大嘴鳄”对话，帮忙找“避水珠”，在观日桥头(34.12)找到“小贼”，打败10只2500的酷毙象，得到避水珠回镜雪原交换水行令。

【水行令20】：到炮烙地狱(30.41)找“铁甲龟”对话，给远在雪城的灵衫捎去一封信。灵衫让玩家带“活络油”给铁甲龟。获得水行令，同时将玩家身上所带的800级以上的彩衣(巧巧进化而成)增加201级。

【水行令21】：送升级药与武当练功房“丸子鱼”，获得“水行令21”。

【水行令22】：与山城宠物店“戛戛”对话得“考验推荐信”，再去华山脚找“幻兽训练官”，打败10只2700级的戛戛得到“验证之石”回山城宠物店向戛戛换“水行令22”。

【水行令23】：与降尘台(66.79)“粉衣仙子”对话，再去紫阳门(26.8)找“仙界管理员”或者花费200万两银子或者打败10只2900的地藏得到“居住权证”回去换到“水行令23”。

【水行令24】：与紫禁城(81.91)的“乒乓鱼”对话，再去凰之谷中找“老工匠”，把出凰之谷战斗随机得到的物品“兽玉”交给“老工匠”换得幻兽之灵，回去交给乒乓鱼换得“水行令24”。

结尾剧情：

到逆之往事(23.52)找到“悠然老人”，只要你的水系图鉴做了20个，就可以回答悠然老人提出的问题。根据回答的不同进行不同的考验。如果回答“我想要拥有强大的力量”，就可以得到霸王令去找敖雪兽霸气通过考验。如果是回答“对未知的力量的好奇心”，则得到奇云令，可以去找幻云兽瑶奇接受考验。

【霸王令任务】：在空灵园(31.87)找“敖雪兽霸气”对话，会要求玩家去寻找聚水珠。带着霸气的族长令去将军碑谷找石老头，就可以得知聚水珠落到了一个叫乌云盖天的豪杰手中。石老头让玩家带着名帖去名剑山庄练功房找“乌云盖天”。玩家打赢了他的幻兽才肯给出聚水珠。完成任务后，带上聚水珠去找霸气，就可以在霸气的帮助下提升300级的等级(当然不超过最高等级)，并得到碧水令。到此完成水属性任务霸王令剧情。

【奇云令任务】：带着“奇云令”到空灵园找幻云兽瑶奇。瑶奇要玩家完成两件事情就算通过它的考验。其一是，它要皇城中的翡翠白玉汤。其二就是要玩家把所带着的水族的彩虹仙子(彩衣进化而成)练到800级。皇城甬道(13.18)的“悟食老人”大内御膳房的总管，小小翡翠白玉汤对他来说自然不在话下。但是假公济私的悟食老人家中修缮园子尚缺10万两银子，如果玩家答应出这笔钱就可以带着“悟食老人”的家书去水城找正在筹钱的“悟食老人”的儿子悟施人交钱。交给他10万两银子后就会得到一封家书回悟食老人那换翡翠白玉汤，带着“翡翠白玉汤”，并让800级以上的彩虹仙子处于出征状态，瑶奇就会用水属性的力量把“彩虹仙子”进化成“敖云兽”。

四、任务经验谈

系统赠送的巧巧最好提前练到900级，然后可以得到200级奖励进行进化，后面的彩衣与彩虹仙子也提前练到900级，因为一般宠物升级都在最后几百级比较慢，前面相对来说比较好练，通过奖励的方式可以很快提升宠物到最高级，明显划算的多。

再就是打毒药和标做-3500的毒药，毒药一般比较好打，10来分钟就可打20多个，但就是标就难打了些，如果去买的话一个大概要花1000万幻币，当然如果你有钱的话也不在乎这些了，但笔者比较穷，只能靠打，按一些玩家的经验，在坐标(33.40,25.25,24.26)似乎概率会大一些。不过，这种概率上的事并不能确定，打出后标放五行炉1点，毒放7点，以毒为主，便能锻出-3500的毒药。■

游戏大补贴 GameGain

无论你的 PC 有多高档，迟早有一天你会为它的游戏性能而发愁。别怀疑，除了 PC 游戏软件日益膨胀的性能需求（也许程序编写水平日益让位于硬件效能依赖性也未曾可知，不过这就是另外一个话题了……），你还面临着 Windows 平台随着频繁的软件安装删除而变得臃肿迟缓的尴尬。当游戏执行不畅、载入过程漫长却苦于束手无策时，试试一点即通的《游戏大补贴》（GameGain），也许它会为你的 PC 游戏系统带来新的活力。

3D 图像系统：油盐不进

听到提高游戏系统性能，每个人最关心的第一大事必然是——它能提高我的 3D 图像帧数吗？！在我们已经做过常规系统优化的简体中文 WinXP Pro SP1 平台上，测试运行 DirectX9.0b 标准的《波斯王子：时之砂》，以 FRAPS 软件记录实时 3D 图像帧数数据。测试结果表明，以 GameGain 软件对系统进行最佳优化后，相同一段 3D 场景的平均图像帧数比优化前的最好平均成绩提高了 0.5 帧，升幅为 1% 多一点儿，这个数字微乎其微，甚至可被算作实验误差范围。而在我们同样做过常规系统优化的简体中文 Win98SE 平台上，以 3DMark03 软件测试 GameGain 优化前后的 PC 系统，在四个分别针对 DirectX 7/8/9 的硬件 3D 游戏测试项目上，也没有任何效能差别。



桌面系统性能：显著提高

不过当我们在另外一部未经常规优化的 WinXP Pro SP1 平台上上进行测试时，我们发现其桌面性能有了较为明显的改善。那么 GameGain 到底在背后对系统进行了哪些调整呢？

事实上 GameGain 主要对视窗系统的程序执行优先级、内存的分配、硬盘读写设置等相关的注册表项进行了调整，其调整策略则是基于软件设计师对每个用户的 PC 进行各部分的侦测之后，根据其经验公式来决定如何设定数值的。对于那些未经手动优化的视窗系统，在默认安装状态下，这些相关的设置往往都比较保守，特别是关于硬盘和虚拟内存方面的默认设置。在中低性能的 PC 上，较少的物理内存以及较低传输率的硬盘系统，对于游戏的运行来说就意味着更多的磁盘读写动作，这对游戏性能的影响是比较大的。而主要针对这些方面所做的调整，自然会带来比较明显的效果。

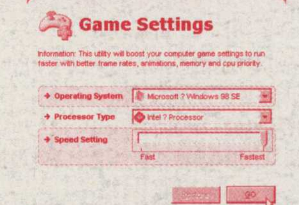




傻瓜式的软件：一键优化

我们相信，对于系统优化高手来说，GameGain 所做的工作，他们完全可以手动调整若干系统配置并达成相应的效果。不过对于大多数普通电脑用户来说，这样一键优化的傻瓜式的软件总是值得欢迎的，让我们来看看它的使用方法：

简单的执行安装程序完成安装，运行 GameGain，弹出的一个简单的小窗口，令人有点不太习惯。不过既然是傻瓜软件，自然简捷至上。选择第一项 Operating System 的下拉菜单，指定你所使用的操作系统类型。如果不清楚的话，应该到桌面上以鼠标右键点击“我的电脑”图标查看。

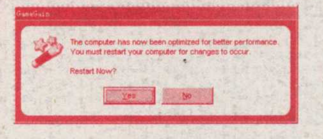


Processor Type 的下拉菜单菜单用于选择电脑的 CPU 类型，不外乎 Intel 系列、AMD 系列和其它。相关的 CPU 类型信息可以如上方法查询。

Speed Setting 就是两档优化设置了。GameGain 是共享软件，如果没有注册，那么可以使用 Fast 快速优化档。而当你点击 Fastest 最佳优化档时，会弹出注册提示窗口，注册后才能将开关拨至此档。后者比前者采用更精确的侦测和更多的经验优化公式。

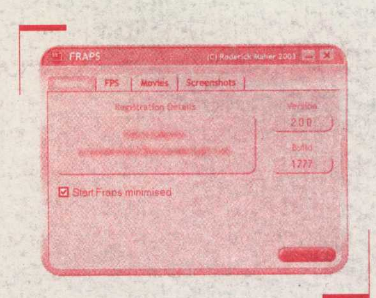


至此设定完成，点击 GO 按钮开始执行系统侦测和优化设置！现在是不是有点担心，万一优化后不爽怎么改回来？没问题，一旦完成设置，RESTORE 复原按钮就可以点击并将原系统设定恢复。根据提示重新启动一次，看看你的视窗系统有没有改善？GameGain 一次优化之后既无需驻留内存，也无需重复运行。■（文/PLAY!LAB）



游戏录影机 FRAPS

每当游戏进行到惊心动魄、幽远宏伟或是用情至深的情景段落时，有没有激动、感叹或是黯然的心情？也许这种时刻拿来与人分享是最美的……无需遐想，也无需添置任何设备，现在你就可以利用最新的《游戏录影机》（FRAPS）留住你的美妙游戏时光。

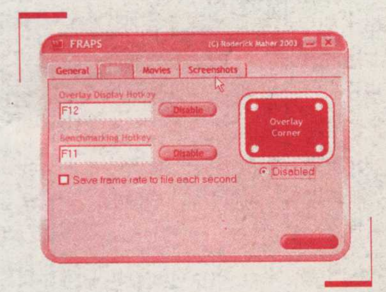


FRAPS 早在三年前就作为 3D 图像效能指示软件诞生了。在它的早期版本中，支持的 3D 图像编程接口只有 DirectX，对于当时在游戏制作领域还有一定影响的两种主流 API——3dfx 的 Glide 和 SGI 的 OpenGL——都还不支持。功能上只是简单的在后台侦测游戏画面帧速率，并在前台运行的游戏画面上显示出实时的帧率指示。虽然是一个不错的游戏实际运行效率辅助指示工具，但无论对普通玩家还是专业玩家来说都还缺乏切实的作用。

时至今日，FRAPS 已经发展到最新的 2.0.0.1777 版本。我们之所以重新关注这个软件，是因为 FRAPS 已经加入了功能完善、实用性极强的功能——游戏影像录制。无需借助额外硬件，通过软件编制的技巧，就可以使普通玩家利用自己的 PC 录制出原汁原味的游戏影像。

FRAPS 的安装非常简单，可以选择安装在剩余空间较大的硬盘分区中，以便将攫取的游戏录影直接保存在默认的 FRAPS 安装目录中。当然你也可以在执行 FRAPS 后指定其它的影像保存目录。

第一次运行后会显示 FRAPS 的窗口界面，第一页显示了 FRAPS 的版本号和注册信息，其中有一个 “Start Fraps minimised” 选项用于设定 FRAPS 启动后直接最小化缩在系统托盘中。

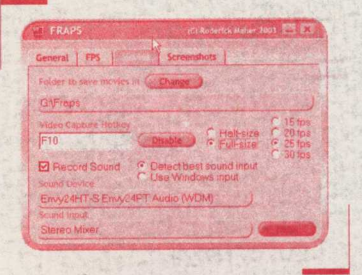


游戏测试新贵

FPS 页面用于设定其传统的游戏画面帧速率显示及测试功能。默认的【F12】键可以在游戏执行中切换帧速指示文字的显示位置，或将其隐藏。这个功能也可以在旁边的 Overlay Corner 示意屏幕上设定，点中的边角雷达框就代表指示文字显示的角落，点中 Disabled 框就是不显示指示文字。在游戏中叠加显示文字会稍微降低画面帧率，这在进行测试时会造成影响，此时应隐藏之。默认的【F11】键用于开启和停止画面帧率测试。FRAPS 会统计你在开启和停止测试期间游戏显示了多少帧画面，最大、最小及平均帧率是多少，并将这些数据写入安装目录内的 FRAPSLOG.TXT 文件。每条测试结果都标有时间，方便游戏测试时备案查阅。至于 “Save frame rate to file each second” 选项，则是指定按 1 秒钟的时间间隔连续记录当时的帧率，写入 FRAPSSEC.TXT 文件中供测试者查阅帧率变化情况。

由于最近关于显示驱动程序作弊以及一些大牌测试软件的测试准确性的争议，以往不被注意的 FRAPS 却以其 “真实测试” 的特点受到追捧。不过由于 FRAPS 的测试阶段受手动控制，测试样本的一致性难以保证。在这方面 FRAPS 的制作者还需要动动脑筋，以确保这颗冉冉升起的新星找到自己真正的位置。

攫取影像好帮手



在 Movies 页面中所展现的功能，可以说是 FRAPS 在目前真正的实用价值所在。当 FRAPS 后台运行时，游戏中随时按下默认热键【F10】即可开始录制游戏影像，原本显示帧率的文字会变为红色，表示正在录影（当然这指示文字不会被录入影像中），再按一次则会停止。每次录制的影片会自动编号保存在指定目录。

设置页面中，勾选 “Record Sound” 表示录影的同时也将声音录制下来，相关设置中 “Use Windows input” 表示选择系统音频设备指定的录音输入通道，通常是麦克风或线性输入端口，这在需要合成外部声音（如解说）时会用到。不过通常我们是需要录制游戏中的声音，就应该选择 “Detect best sound input” 选项，由系统选择录音时的音源。“Sound Device” 显示着系统的声卡设备，“Sound Input” 显示着系统侦测到的音源。

关于影像的设置，首先是帧率，可以选择 15fps、20fps、25fps、30fps 这几种。按照影像规格的应用惯例，30fps 用于电脑播放的影像或 NTSC 制式影像，25fps 用于将图像转换为我国标准的 PAL 制式影像（VCD/DVD）在家用影像设备上使用，20fps 和 15fps 则用于网络影像。另一项设置是关于影像画面的，可以选择 “Full-size” 全尺寸模式或 “Half-size” 半尺寸模式。游戏中的分辨率通常最低为 640×480，如果并不需要那么大的画面，或者是希望减小硬盘空间占用、提高硬盘写入效率，可以选择半尺寸模式，FRAPS 进行的画面减半处理时对画质的保障做得还是很好的。

FRAPS 亦可作为抓图软件使用，在 Screenshots 页面可以设置截取画面的保存目录和热键，如果需要将画面帧率指示文字一同抓取，可以勾选 “Include frame rate overlay on screenshots”。

设置完成后，将窗口最小化，然后运行游戏。此时你就可以使用设置的热键来进行相关的操作了。

[转后页]

梦圆蒙太奇

Movie Maker

相信各位看过各种游戏视频，同时也如笔者一样对《潜龙谍影》的游戏片头赞不绝口。那么，大家是否想过自己制作这样的游戏大片呢？我想，对于很多朋友来说答案是肯定的，但往往会碍于设备问题无法实现自己的“导演梦”。是啊，试想除开复杂的软件运用不谈，光是那动辄几万甚至十几万的非线性视频编辑设备，就足以让编辑自己的游戏电影只能成为一个美好的梦了。但是，如果我说，只需要一台配置不太低的电脑就能圆了您的这个梦想，您是否会相信呢？

今天，我们就来谈谈如何用最简单的配置，制作一个效果不差的游戏电影。

由于笔者是一个狂热的NBA球迷，非常喜欢NBA广告片，同时也很想自己编辑制作一部这样的视频，因此我们就以NBA2003游戏为素材，制作一部我们自己的“NBA广告”（这只是一个例子，笔者更喜欢用Mafia这个游戏制作一部电影。但因为制作一部片长一个多小时的电影会用太多采集和压缩时间，同时对机器的要求也非常高，所以就拿一个短片作为例子）。

在我们制作自己的游戏电影时，有必要对比我们将会使用到的软件，稍微了解一点非线性视频编辑所要涉及到的软硬件知识，这样有助于我们理解即将使用的软件替代了专业非线性编辑过程中的哪个部分：

我们将会用到FRAPS这个软件进行游戏视频的截取。游戏中的分辨率使用640×480。进入游戏，因为我们现在需要截取漂亮的动作视频，所以笔者将游戏难度降到了最低，以方便随时腾出手来按动截取视频的快捷键。当然，如果您是一个游戏达人，我不反对您将游戏难度调到最高。尽量不要截取过长时间的视频，那样对您的硬盘绝对是一个考验。

在专业的非编领域，采集完毕的视频文件一般会导入Adobe Premiere软件，更专业的会用到Adobe After Effect进行编辑、制作，其间的视频特效通过非编卡上的运算芯片进行实时演算，然后使用硬件压缩卡按照输出视频的规格进行格式压缩导出成品视频。

而我们今天会用一个软件，完成编辑、制作和压缩的全部过程，这个软件就是Windows Movie Maker 2（以下简称MM2）！嘀嘀，您没有看错，就是WindowsXP自带的Movie Maker的升级版。WinXP用户可以通过Windows Update在线升级，Win2K/Me/98SE用户可以到微软官方网站下载相应的版本。为什么会用MM2这个软件呢？笔者认为，MM2的界面非常友好，功能在业余级的视频编辑软件里已经是最强大的，绝对超过《绘声绘影》之类。最重要的是，它拥有最好的Windows兼容性（微软当然不会搬起石头砸自己的脚），同时有着详细和友好的帮助界面（想想什么软件会自带这么详细的教程呢？），最重要的是可以轻易的免费获得。

安装了MM2以后，运行开始菜单里的MM2快捷方式，就会进入MM2的使用界面，是不是感觉非常友好呢？首先我们先了解一下MM2的使用界面各个部分的用途：

MM2界面主要分为上下两大部分，上面一部分我们称之为“工具区”，下面一部分我们称之为“操作区”。

“工具区”又分为三个部分，最左边，列出了我们将会用到的所有任务命令；中间基本上是用来显示视频分段文件、音频分段文件和各种特效的地方；右边大家一看就知道，这个和Media Player 9非常相似的家伙是用来预览影片用的。

在开始编辑电影之前，还是要先改动一下MM2的相关设置，以更方便我们的使用：

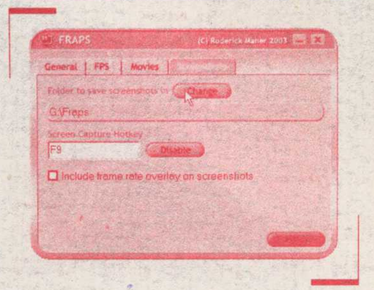
点击MM2的“工具”菜单，在下拉菜单中选择“选项”，我们就能看到MM2的设置界面。因为是全中文的，非常容易理解。值得一提的是，“常规”选项栏里，“临时存储”建议大家改动到一个剩余空间比较大的非系统盘符里，因为在视频编辑制作中会用到大量的暂存盘。

“高级”选项栏里，“默认持续时间”是用来设置影像片段之间的过渡效果和插入图片的持续时间，这个在后面的操作中我们会详细提到，到时候可以根据自己的需要更改；“视频属性”用来设置制作出来的影片的一些属性。

制式：我们国家的电视制式是PAL，如果最后制作出来的电影文件需要制作成VCD光盘在电视上播放，就需要选择PAL制式；

纵横比：“16:9”是宽幅电影的效果，要比“4:3”视觉上更宽阔，但是会有一点变形，根据个人喜好和电影效果的需要设置。同时这里可以点击“视频设置”的链接打开相应的帮助界面以获得更多的相关信息。

在开始编辑我们的电影之前，有一项准备是不能省略的，那就是画分镜图。做导演就要有个导演的样子，把我们心目中需要制作的各个镜头简单地在纸上表现出来，有助于我们制作的过程中不会出现手忙脚乱的情况。我推荐大家制作自己的电影之前，多看一些自己喜欢的电影大作，从中获得制作的灵感，比如如何通过过渡效果达到特殊的视觉冲击等等。大致设定



影像运用小贴士

[接前页]

使用FRAPS来攫取游戏影像时，最大的问题可能就是保存影像时对硬盘的写入动作会占用一定的CPU能力，使游戏不够流畅。这样一来，录制的影像岂不也会发生停顿的状况？有趣的是，FRAPS录制的影像通常并不会发生这种情况：它是逐帧捕获并按照你设定的帧率，以未压缩的AVI格式写入文件。因此游戏中感觉到的延迟，在播放影片时是不会有的。软件作者特别强调，很多人播放未处理过的原始AVI格式影片时发生停顿，是由于播放软件对大画面或大容量AVI文件的调度造成的。

由于标准的PAL制式25fps视频画面幅面分别为VCD（352×288）、SVCD（480×576）、DVD（720×576），NTSC制式30fps视频画面幅面分别为VCD（352×240）、SVCD（480×480）、DVD（702×480）。可见录影时游戏分辨率只需设置为800×600或640×480，即可满足视频转换的需要。

FAT16分区单一文件最大2GB，FAT32分区单一文件最大4GB，NTFS分区单一文件没有此限制。对于那些需要长时间录制而不希望分段的玩家，要注意这个系统限制。而FRAPS最新版是只能运行在Win2K或WinXP操作系统下的。■（文/PLAY!LAB）

好电影框架之后，我们就可以开始制作了：

首先，点击选单“电影任务”/“捕获视频”/“导入视频”（如果您用的摄像机或者VHS录制的视频，点击“从视频设备捕获”），在弹出的选择界面里选择我们截取的游戏影像文件。这里，如果勾选了“为视频文件创建剪辑”，MM2会自动把较大的视频文件剪辑成若干个小文件，这样操作起来可能会更方便，依自己喜好选择是否勾选。

导入的视频剪辑会在“工具区”的中间部分显示，我们可以通过点击“收藏”下拉菜单来切换导入的不同视频、音频剪辑和各种过渡特效等等。

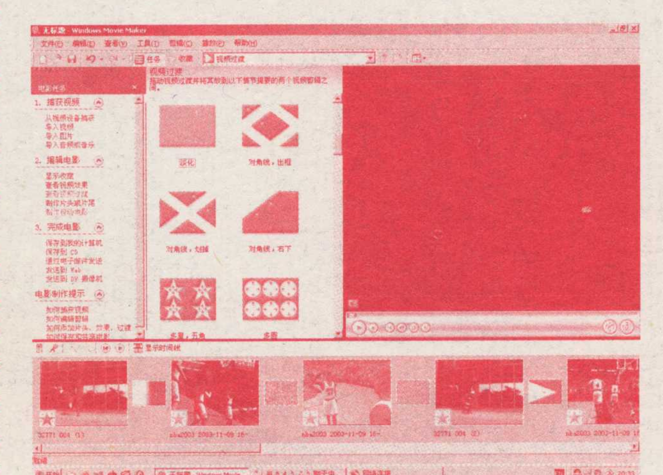
对于导入的视频还可以自己进行剪辑：点击导入的视频，然后点击右边预览窗口下的播放按钮可以进行预览。拖动时间滑杆或者点击预览窗口的“下一帧”按钮，在需要剪辑的地方点击预览窗口右下角的“拆分剪辑”按钮（快捷键【Ctrl】+【L】），就可以进行剪辑。对于视频中的某一帧，我们可以点击“拆分剪辑”按钮旁边的“拍照”按钮抓取成图片。

现在要做的，就是按照画好的分镜图，对视频剪辑进行重组：

首先点击制作片头，在弹出的界面选择我们需要的片头类型，按照提示，制作好片头（这里需要说明的是，MM2内置了丰富的片头效果，我们可以通过选择预览，改变片头出现的方式、字体颜色等等）。

然后，将需要的视频剪辑按顺序拖动到下方操作区的“情节提要”中的每个方框内。在每两个方框之间有一个小的方框，这里用来添加视频过渡效果或者图片，这里就要根据我们的需要，在之前提到的“选项”栏里设置持续时间了。MM2提供的视频过渡有很多，基本上囊括了我们需要的所有类型，点击“收藏”下拉菜单中的视频过渡，在所有视频过渡中点击任意一个，可以在预览窗口里预览，将合适的过渡图标拖动到小方框内，就可以完成视频过渡的编辑。运用你的想象力，努力制作美丽的蒙太奇吧。

同样，点击“收藏”下拉菜单中的“视频效果选项”，可以调出丰富的视频效果。譬如“老电影效果”，如果你要用《荣誉勋章》制作自己的“兄弟连”，用这个效果最好不过了。用同样的方法预览后，选择需要的效果，拖动到下面的大方框内的视频剪辑之上就可以了。说明一下，MM2中的视频效果是可以叠加的。



点击下方“操作区”的“显示时间线”按钮，操作界面会转为“时间线”方式。点击“视频”上的加号，会使操作更为直观（线性显示）。

现在我们导入音频文件，然后拖动到这里的“音频/音乐”区。需要说明的是，如果我们导入的视频中有声音，比如你需要添加一些自己认为适合自己电影主题的视频片断，而我们并不需要这些声音，可以点击“设置音频级别”按钮（就是那个滑块图标），在弹出的界面中滑动滑块至“音频/音乐”一边。

通过移动音频文件长度显示框左右两侧的滑杆，我们可以编辑音频剪辑的长短；拖动音频剪辑（就是当鼠标放在音频剪辑上，会变成一个小手的图标），可以编辑剪辑的位置。笔者在这里选择Eminem的Lose Yourself的MP3作为背景音乐。

MM2中提供了编辑旁白音频的功能。我们可以通过点击操作区的“旁白时间线”按钮（就是那个麦克风图标）调出旁白设置界面，通过麦克风录制旁白。

点击“制作片头或片尾”中的“制作片尾”，然后输入需要的文字，比如导演、制作人等等，就可以制作片尾了。还可以点击“更改动画效果”来制作喜欢的各种效果，同样的，在预览窗口里也是可以进行预览的。如果希望制作的片尾是在电影画面上出现，推荐使用“制作片头”里的“在选定剪辑之上添加片头”。

需要说明一点的是，在MM2里，是没有专门的添加字幕功能的。但是如果我们需要这个功能怎么办？不用急，我们可以利用“添加片头”中的“在选定剪辑之上添加片头”，选择“改变片头效果”，选取其中的“字幕”效果就可以了。

完成所有这些步骤并通过预览后，确认满意就需要压缩存盘了。

点击“完成电影”选项中的“保存到我的计算机”，在弹出界面中选择将要保存的文件名和保存路径；点击下一步，会看到保存电影向导的“电影设置”界面。这里我们可以选择保存的电影类型，这里有许多关于电影的码率选项。码率越高，压缩后的电影画面品质损失越小，但是文件量越大；而选择时下流行的可变比特率可以在文件量不是很大的情况下获得最小的画面品质损失。如果对文件量没有要求，一般选择推荐的“在我计算机上播放的最佳质量”；点击下一步，开始压缩存盘。这一步，过程时间的长短取决于制作的电影长短和计算机的CPU和磁盘性能。需要说明的是，因为这一过程对CPU和磁盘子系统都是一个很大的考验，所以笔者推荐尽量不要在这个时候运行其它程序，以免破坏最终影片的顺畅效果。MM2还可以把制作电影过程“存档”，以方便我们日后进行改动。

MM2压缩存储的文件量比较小，非常适合作为游戏短片，格式一般为WMV。

另外，MM2内置了刻录CD功能，可以直接将文件保存到CD上，方法是选择“完成电影”选项中的“保存到CD”（前提是你必须使用的是WindowsXP，并且控制面板的“服务”里默认打开的刻录服务没有被关闭）。

在最后提示大家，MM2内置了非常细致周到的教程，在每一个步骤都会有帮助链接，同时点击“电影制作提示”中的各个子选项都会有丰富的介绍。MM2还有很多我们一时无法摸透的地方，所以推荐大家在制作电影之前仔细研究一下。

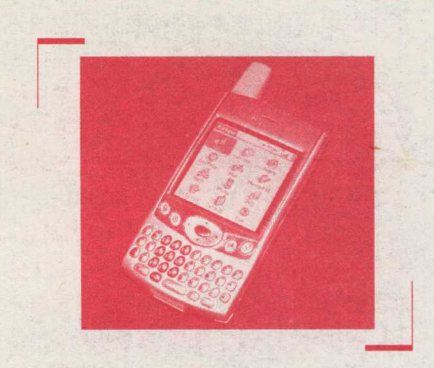
就如同我们开头所说，今天介绍的只是在现有的最简单的条件下，充分利用我们所能获得的软硬件，体会自己制作游戏电影的乐趣。至于制作出来的游戏电影效果当然无法和专业级的非编生产线上下来的电影相比，但是这和我们体会“导演梦”的初衷并不矛盾，也算是DIY精神的体现。笔者相信，凭着大家丰富无比的想象力和创造力，一定能够制作出非常精美的游戏视频（有兴趣的朋友，还可以使用Vegas或者Premiere制作，最后使用Real Producer压缩成rmvb格式）。■（文/狗子）

游戏科技 GameTech Express 2004.03

各位观众，大家好！软硬武略新主题——游戏科技快报隆重登场了！请允许我先为这个栏目作一个大致的介绍：游戏科技快报将面向一些与游戏有关的数码产品，涵盖与 PocketPC、Symbian 智能手机、MS Smartphone、数码家电产品等有关的软硬件资讯。什么？你没有听说过手机还能玩 3D 游戏？正好，跟我们一起开始恶补吧！

硬件篇 Hardware

Palm OS 手机



不久前在美国拉斯维加斯举行的 CES2004 消费电子展上，美国著名 PocketPC 厂商 PalmOne 旗下的 handspring 公司展出了一款功能强大的 PDA 通讯产品 Tero600。外形比较男性化的 Tero600 拥有分别支持 GSM/CDMA 的两种产品，可见 handspring 期望用它向移动通讯领域的每个方面进军。Tero600 使用 AMR 的 144MHz 处理器，32MB 内存，支持 SD/MMC 卡扩展，内置 30 万像素的 CMOS 摄像头。比较特殊的是 Tero600 一改相近配置智能手机所通用的 Symbian 操作系统，转而采用 Palm OS 系统，相信它会因此具有更强大的 Email 和信息功能。此外，Palm OS 的游戏也比被 NOKIA 等几大手机厂商所垄断的 Symbian 的要更多一些。



手机也玩独立显卡?!

众所周知，作为 PC 显示设备市场的技术领导者，ATI 在 PC 市场发售着多款性能强劲的显卡。然而同时，ATI 也没让竞争对手在移动市场有机可乘。近日 ATI 发布了第一款手机用 3D 加速芯片——IMAGEON2300。IMAGEON2300 支持 2D/3D 处理、MPEG4 实时解码、内置摄像头接口和 JPEG 压缩与解码等从前在 PC 上才看得见的新技术。该产品预计将在今年第一季度发布，让我们拭目以待，看看 ATI 是否同样能在手机显示芯片上掀起波澜。

运动型 PPC



如今，运动之风也吹到数码消费产品领域来了。近日 TDS 推出了一款名为 Recon 的户外型三防（防水、防尘、防震，不是防辐射、防生化 @#!$%^&...）PocketPC，黄黑搭配的塑料机壳，使它的外形极具个性。Recon 采用 Xscale 处理器，64MB 内存(最高可通过 CF 卡插槽扩展至 128MB)，16 位色 LCD 显示屏，内置 USB 数据接口，支持 WiFi 无线接入。它采用 MS Windows Mobile 2003 操作系统，内置 Microsoft Office for PPC 以及 MSN Messenger，此外还支持 WAP 上网和微软 wmv 等多种流行的媒体文件格式，同时支持手写输入。Recon 配备一颗 3800mAh 超大容量电池，使它的连续待机时间达到 15~20 小时，确保在野外可以长时间操作。而其看起来远远大出普通 PDA 尺码的机身，重量仅有 17 盎司（约 480 克）。









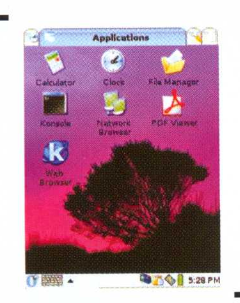
全球首部 VGA 显示 PPC

东芝近日推出了全球首部采用 VGA 显示的 PocketPC——E800，它同时具备了 WiFi 无线接入功能，并采用 PocketPC 2003 操作系统。外形采用传统黑色的 E800 给人一种稳重的感觉，笔者看见它的第一眼就迷上了它。E800 可以使用内置的 PocketPC IE 通过 WiFi 浏览网页，借助那高达 480×640 的分辨率，浏览效果非常出色。不过可惜的是，现在这款 PPC 暂时只有日文版本。

专为 PPC 打造的 PS 模拟器



首先是一则关于 PPC 上的 PlayStation 模拟器的消息：Ludovic Olivencia & LDchen 开发了一套名为 FPSEce 的软件，该软件专门用于在 PocketPC 平台上运行索尼的 PlayStation 游戏，这款模拟器支持动态重新编译和多任务执行。从目前公布的截图来看，对于 PPC 来说，模拟效果已经近乎完美了。FPSEce 是一套共享软件，当然他们并不反对你为他们提供一些开发经费，官方网址是 fpsearm.psxfanatics.com。



Linux 进军 PPC 操作系统领域

MS Windows 和 Linux 的争斗已经不仅仅局限在 PC 市场了！现在市面上大多数 PocketPC 都采用微软的 Windows CE 操作系统，不过在 2004 年的第二季度，PocketPC 将会有新系统成员加入——这就是 Desktop Linux Operating System（简称 DL-PPC）操作系统，这个系统已经开始得到大厂商的支持，而 Sharp Zaurus SI 5500 及 HP 部份的新机种将会成为采用该操作系统的始作俑者，打算购入 PPC 的朋友就有了新的选择了！不过，好用归好用，无法获得大量硬件厂商和普通消费者的认可，还是无法和 MS 较量的。笔者语：所谓瘦死的骆驼比马大……

索尼爱立信的手机联网游戏



索尼爱立信即将推出 2 款多人互动手机游戏，分别为允许四人联机的赛车游戏 Rally 和允许八人联机的 RC Battle。这两款游戏都通过手机网络进行通信，所以条件允许的话，你完全可以和远在地球另一边的朋友赛上一场哦！这两款游戏可以在索尼爱立信的所有 Java&GPRS 手机上运行。







PPC 上的"Freelancer"

PDAmill 最近推出了一款名为 ANTHELION 的 3D 太空射击游戏，目前版本是 Beta2，可以下载测试，官方网站下载链接 www.pdamill.com/files/anthelionbeta.exe。从目前公布的截图来看，这款游戏画面非常不错，感觉很像 PC 大作《自由枪骑兵》，相信正式版的游戏性一定不会差。笔者在看到官方公布的截图后第一感觉就是：如果 PPC 的显示芯片能够做到如 ATI 所声称的那么好，那么 PPC 的游戏一定会发展起来，形成与 PC 游戏、家用机游戏和手机游戏四足鼎立的局面也不一定 ^^！

天气预报随身看



近日，笔者发现一款 MS Smartphone 上使用的名为 FizzWeather 的天气查询软件，通过软件官方的服务器可以查到全球几乎所有地域的天气情况，感觉还是比较好玩的。虽然这个软件为英文版本，但是不难看懂。它提供当前天气查询、48 小时预报、7 天预报、7 天预报详情，甚至可以查看云图。在当前天气查询里可以看到 pressure 气压、comfort 舒适度指数；48 小时预报里可以查询温度、降雨概率、风速、风向和湿度。7 天预报详情里可查询 UV index 紫外线指数。官方网站提供 3 天免费试用版下载 www.fizzsoftware.com/download_files/smartphone/fizzweather.zip。

那么，第一期的游戏科技快报就到这里了，下课！有什么问题可以到 www.playgamer.org 的游戏科技版相互交流。■（文 / 狗子）